本期焦点：降价的Windows家庭版是否值得购买



www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第284期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择



恭贺新禧

己丑年 2009 Happy New Year

封面专题

乱流 虚拟货币交易的征税难题



ISSN 1007-0060 03>



本期重磅专题：

在道德的废土上——兼谈《辐射3》的道德体系



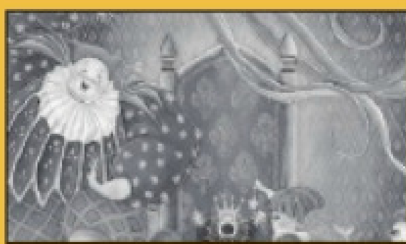
本期强档攻略

极品飞车——无间风云


完美特服号：QQ:96061
官方网站：http://sgcq.wanmei.com
十年经典 神鬼降临
ONLINE
神鬼传奇
SGCQ.WANMEI.COM
十年无法超越的神秘探险网游
体验PK无极限 重温红名超快感
1月恢弘内测
完美时空
PERFECT WORLD
读者回复个人详细信息至sgcqpm@wanmei.com，将有机会得到精美礼品！
北京完美时空网络技术有限公司 http://www.wanmei.com 客服电话：(010)58858889
完美时空
PERFECT WORLD
PLAY Radio
完美音乐台
Radio.wanmei.com
完美一卡通

P16 网络时代 重点推荐
真实or虚拟，生活在虚拟世界里?

我们所生活的现实世界是否只是一个虚拟，虚拟世界的乐趣正在吸引着无数现实中的人，也许在虚拟中真能创造出另一个真实的世界?



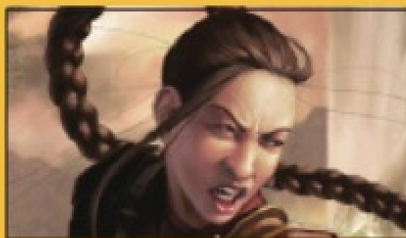
P30 实用软件重点推荐
大甩卖——降价的Windows家庭版是否值得购买

微软终于降价了，很明显这是一个利好的消息。唯一的问题是家庭版在功能上会有哪些欠缺，是否具有标榜的高性价比?



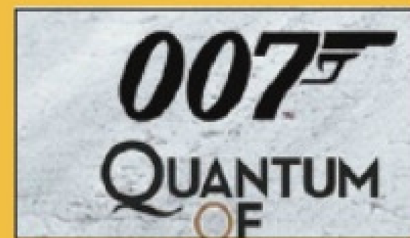
P110 龙门茶社重点推荐
进入《末日战争》一探究竟

电脑游戏汉化中的问题及语言文化对翻译的影响国内游戏翻译行业状况如何，存在哪些问题，本文将尝试对这一问题展开讨论……



P118 攻城略地重点推荐
詹姆斯·邦德——微量情愫

在《詹姆斯·邦德——微量情愫》电影上映之际，该电影的同名改编游戏也悄然推出了。令人惊奇的是，这款游戏并非徒有虚名……



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 荅笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 李卓
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 刘博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年01月16日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

责编手记？这是什么？如果您是我们的老读者，翻到这一页时可能有些犯糊涂，这块地盘不是向来是King大人的一亩三分自留地么？现在，我可以自豪地告诉各位：新的一年到来了，改版了，民主了，King将权力下放了，强行摊派了……（啊，最后几个字当我没说）总之，正如各位所看到的，今后的编辑部报告将会变更为责编手记，顾名思义，在这小小的一块版面里，你将看到当期责编抒发的一点感悟——我们将尽力保证，不会变成抒发牢骚。说起来，我与每年第一期的责编工作似乎有缘，已经记不清楚这是来到编辑部后第几次担任新年第一期的责编工作了，新的版式设计、新的栏目安排、新的页码顺序……第一期的责编是挺不好当的——不过，这次我也因此荣幸地担当了开天辟地第一个“责编手记”的撰写人，这点福分，还能算小么！

新一年改版后的《大众软件》，力图在保持原有风格的基础上，带给各位更多新意。林晓姐姐在本期读编栏目里会为大家揭秘各小编负责内容变动的情况，作为责编我已经率先感受到了这一点：已经被抽调去做月中刊的小虾君和蓝星君，本期的加班之夜没有如以往般给你们订盒饭，我心里真是愧疚万分——好吧，其实也不是很愧疚，反正到你们的加班夜时我也蹭不到盒饭吃。其实，我真正想说的话是：

向记者组的好汉致敬！他们在第一期又搞出了两个惊人的大专题。

向林晓姐姐致敬！在璺雯患病时，她本着妇女互助的阶级友情，一个人负担起了两个人的工作。

向Cross致敬！在刚刚筋疲力竭地搞完魔兽增刊后，他又马不停蹄地投入了第一期的攻略栏目制作。

向小虾致敬！你突然华丽地变身成为“版式总监”，还在半夜两点半时不接我的电话。

向我致敬！我是第一期的责编！另外我还给大家分享了美味的猪肉干……

2009年的第一期，也许我们还没有做到最好，但相信接下来我们一定会做到！

本期责编：8神经

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者

四川 吴佳炜	山东 牟成东
湖南 杨 卫	湖北 秦 江
北京 龚自强	河北 徐少南
江苏 刘金鹏	浙江 俞梁益
山东 杨桐林	辽宁 刘成龙

评刊幸运读者

四川 向中琼	湖南 周 洋
山东 荆晓峰	湖北 刘李华
北京 李生盛	天津 张 卓
河北 唐子康	重庆 邱 晨
新疆 牟 森	辽宁 李思橙



奖品为游艺春秋提供的《新破天一剑》鼠标垫

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

前线地带

98 美少女无双——《鬼刃》
99《生化危机5》DEMO小试
101 红楼梦
102 上市游戏热报

评游析道

极限竞技

攻城略地

游戏剧场

读编往来

TOP TEN

责编手记

大家好，我是本期编辑部发言人Artec。

首先发布一则人事消息：

我们要以最真诚的方式缅怀离我们而去的小虾同志，正是他一年多来夜以继日、孜孜不倦地将一个原本与世无争的个人兴趣小组——烟协——捧为世人皆知的民间组织。不过大家不要担心，虽然小虾同志的工作岗位调动了，但他的身体还是很好的，他表示力争在新的一年中完成《软史·李刚传》的创作，以飨天下读者。

下面发布一则编辑部内部活动的消息：

在今天上午进行的“迎新春舞蹈大赛”中，冰河同志以生动活泼的表情和准确到位的动作战胜了不自量力的挑战者小虾同志，获得本届大赛的冠军。让我们一起为他们鼓掌吧。

接下来回答一个许多读者来信询问的问题：

近来各种IT和数码产品的价格都出现了大幅下挫，加上新的Core i7平台进入市场，许多读者来信询问攒机方案。现在的确是装机的好时候，具体到攒机方案，应该选择成熟的酷睿2或Athlon64 X2平台，处理器和主板的选择面非常大，产品型号齐全，供货稳定，价格来说也相对合理。Core i7刚刚诞生不久，虽然性能不错，但价格高昂，且整体素质还未经市场检验，普通消费者没有必要去争当“小白鼠”。

最后友情提示一下，随着处理器和显卡功耗的提高，电源的品质已经变得非常重要，功率不足或品质较差的电源会严重影响整机寿命，轻者硬盘损坏数据丢失，重则烧毁主板、显卡。因此强烈建议大家增加电源的投入，电源选购的相关事宜可参考本期“硬件评析”栏目的《幕后英雄传——从“80 Plus”规范再看PC电源》一文。

本期责编：Artec

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
上海	赵剑兰	北京	张莉
辽宁	江涛	吉林	孙满红
甘肃	谭晶	陕西	吕丽
山西	王建国	四川	陈默
河南	刘晓光	云南	周全
山东	丁文渊	江苏	伍强刚
北京	杨君英	福建	许磊
湖北	郑直	广东	黄海
浙江	梁捷迅	河北	陈劲
安徽	田在川	天津	韦婷婷



奖品为游艺春秋提供的《新破天一剑》鼠标垫

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

版权声明



■晶合实验室 壹分

轻盈时尚
——明基Joybook Lite U101



Joybook Lite U101是一款特色鲜明的产品，时尚活泼的外观设计和多种配色方案非常适合年轻用户，轻盈小巧的机身设计是出门在外的好伴侣，16：9的高亮液晶屏可获得良好的影片回放效果，适合追求时尚外观与便携性的用户。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：明基（Benq）
上市状态：已上市
售价：3699元
附件：内胆包/电源适配器/驱动光盘/说明书等
咨询电话：400-888-0333
推荐：追求时尚外观与便携性的用户


4种不同的配色方案

明基Joybook Lite U101采用10.1英寸屏幕，并有4种不同的配色方案可供选择，是目前同类产品中少有的。对于上网本而言，由于硬件架构局限于英特尔凌动处理器+945GSE芯片组，因此其同质化倾向远比笔记本电脑严重，如何使产品具有自己的特色是令厂商头疼的问题。不过对于明基而言，工业设计恰恰是其强项，U101除同时推出蓝、黑、白、粉红的配色之外，还引入了独特的个性化符号——“火星文”——对于经常泡在网上的用户来说，“火星文”代表了一种轻松的符号文化（与别扭的“脑残体”不同）。U101的顶盖上通过膜内漾印刷技术均匀覆盖“火星文”表情符号，形成了独特的外观风格，同时表情符号的口鼻部分字母还隐有“I Love Joybook Lite”的含义。



独特的“火星文”装饰符号

这款产品采用了明基常用的无锁扣设计，顶盖开启方便，屏幕转轴阻尼力度较强，能够牢牢固定在开阖范围内（约135°）的任意角度，便于用户使用。U101采用10.1英寸16：9 LED背光镜面液晶屏，分辨率为1024×576，亮度达到200cd/m²，响应时间为8ms。其屏幕不仅适于播放影片，还可良好兼容目前的网页设计（部分同类产品因分辨率限制而为网页浏览带来麻烦）。另外，这款产品的顶盖强度非常好，用力按压也不会在屏幕上形成明显水波纹，增强了旅行中的安全性。


附赠一个泰格斯代工的内胆包

屏幕的上方集成了130万像素摄像头和麦克风，摄像头成像质量很好，结合明基独特的配套软件，还可实现拍照、大头贴等许多应用。集成的麦克风具备回音抑制和噪音消除功能，对正面人声的拾取效果很好。机身底部的立体声扬声器功率达到1.5W，音量和音质都比同类产品更好。

U101的键盘配置也极具特色，纯白色的键盘区很漂亮，主要输入按键的键帽尺寸达到标准键盘的90%，这对于酷爱上网聊天或发帖灌水的用户来说是一项有益设计。不过受体积限制，其键盘的键位布局与常见笔记本电脑不同，比较明显的是数字键前的“~”键被移走，“F11”与“F12”功能键共用一个键位，通过“Fn”键来实现功能切换。好在这些按键并不常用，位置改动对于大部分用户来说并无大碍。

就我们的试用感受来说，U101键盘的整体手感一般，键程偏短，回弹力较轻，击键的噪音控制较好，是大部分女性用户偏爱的类型。触摸板的尺寸相比传统笔记本电脑也有所削减，不过表面触感依旧不错，定位准确、反应灵敏。触摸板下方的鼠标按


机身左侧接口


机身右侧接口较为密集

键采用一体化设计，按键手感偏硬。

虽然体积小巧，但这款产品还是尽力保证了全面的扩展接口，提供了3个USB 2.0、1个VGA输出、1组耳机/麦克风和1个网线接口，另外还内置一个多功能读卡器，可支持SD/SDHC/MMC/MS Pro等多种常用存储卡。由于没有内置光驱，其大部分接口都集中在机身右侧，机身左侧只有1个VGA输出和USB 2.0接口。

U101采用单核心的英特尔凌动N270处理器，主频为1.60GHz，采用45nm工艺，由于支持超线程功能，在系统中会被当做两个核心来使用。主板芯片组为英特尔945GSE，整合GMA950显示核心，具备基本的3D加速能力，能满足大部分休闲类网络游戏和单机游戏的要求。这款产品的内存配置极有特色，主板上固化了512MB DDR2 667内存，与内存插槽中安装的一条512MB DDR2 667内存共同组成了双通道。它内置160GB 2.5英寸5400r/min硬盘，性能与传统笔记本电脑比不落下风。另外还预留了固态硬盘（SSD）接口和安装位，不仅方便用户将来升级扩展，也表明这款产品未来还可能推出使用SSD的版本。

既然是上网本，通讯方面的配置也是非常重要的，U101内置10/100Mbps自适应网卡和Atheros AR5007EG无线网络模块，支持IEEE 802.11b/d/g/i等多种协议标准。同时，这款产品还提供了蓝牙2.0模块，支持EDR功能，进一步扩展了用户的网络应用范围。

这款产品的便携性不错，机身体积为258mm×189mm×32mm，机身最薄处只有28mm，大小与一本16开杂志差不多。除了小巧的体积，U101的重量也很轻，实测整机（含电池）重量仅1.15kg，即便加上电源适配器，总重量也只有1.5kg，非常适合旅行使用。在电池续航能力方面，标配11.1V /2400mAh 3芯锂电池，从实际使用来看，其续航时间超过了2小时，明基表示若使用SSD可将续航时间提升到4小时以上。P


11.1V 2400mAh 3芯锂电池



高速迅捷
——创嘉伟业32GB固态硬盘

■晶合实验室 壹分



SSD从结构来看与闪存盘并无本质区别，通过控制芯片对电路板上的闪存芯片进行读写操作，因此可以预见未来SSD市场将呈现满地开花的局面。创嘉伟业是先行进入这一领域的国内品牌，产品性能较好，但目前SSD普遍价格较高，推荐追求性能的用户考虑。

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：未知

厂商：创嘉伟业（Travel Star）
上市状态：已上市
售价：待定
附件：样品不详
咨询电话：010-52914519
推荐：追求性能的用户

创嘉伟业对于大部分普通消费者来说并不熟悉，这是一家以固态硬盘（SSD）生产和销售为主的企业。评测样品为32GB SATA II 接口的产品，从外观来看尚处于工程样品阶段，没有任何品牌标识和铭牌。

SSD是以闪存为存储介质的新型硬盘，具有低功耗、高速度、小巧轻便、不易损坏的特点。经测试送测样品可直接在Windows系统中使用，对主板的SATA接口和供电系统也无特殊要求。厂家资料显示这款产品通过内置的硬件侦错修复电路、嵌入式闪存文件管理系统和动态读写平衡以及坏块管理技术，大幅度提高产品的使用寿命并确保了数据存储和使用安全。

这款产品的主要功能全部基于SSD的控制芯片实现，不过由于芯片表面污渍难以清除，我们无法获知具体型号，从电路板来看，这款产品的做工一般。它采用三星K9G8G08U0A闪存颗粒，正反面各4片，组成32GB容量。我们利用ATTO Disk Benchmark来测试这款产品，最高写入速度达到145MB/s，最高读取速度可达182MB/s，性能还是不错的。P


接口部分


SSD内部只有一块电路板，结构简洁



高清娱乐多面手
——华硕VK266H液晶显示器

■晶合实验室 壹分

VK266H是一款非常不错的大尺寸宽屏液晶显示器，拥有全面的功能和良好的显示效果，摄像头和多种视频接口极大地扩展了其应用范围，并为用户带来实实在在的方便，推荐资金充裕的游戏和高清视频爱好者选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售价：2999元
附件：多种数据线/驱动光盘/说明书等
咨询电话：800-820-6655
推荐：资金充裕的用户

华硕VK266H是一款25.5英寸宽屏液晶显示器，分辨率达到1920×1200，同期推出的还有一款VW266H，造型基本相同。这两款产品的最明显区别在于功能，VK266更强调全面的娱乐与应用，因此整合了一个可旋转的200万像素摄像头和全面的输入输出接口。

VK266H的外观设计凝重大方，硬朗的线条和厚实的机身很好地烘托了25.5英寸大尺寸屏幕的气势。由于尺寸较大，它的边框看起来很窄，更显得屏幕宽大。边框表面采用高抛光处理，具有类似钢琴漆的效果，光可鉴人，四周边角采用圆弧过渡，边框下沿的银色装饰条不仅增添了时尚效果，还与银色的控制按键融为一体，保证了外观设计的整体性。边框顶部整合200万像素摄像头，摄像头角度可在一定范围内旋转，方便用户使用，而且成像质量也很不错。


可旋转的200万像素摄像头

这款产品的侧面轮廓显得尤为厚重，宽大的背部挡板与外壳融为一体，能有效遮蔽各种杂乱的线缆。显示器支架粗壮结实，在支架背面还提供了一个束线器，便于用户整理线缆。它提供了全面的输入接口，不仅包括了D-Sub、DVI-D输入接口，还有HDMI和分量接口，对于高清视频爱好者而言VK266H可让他们方便地连接各种设备。此外，这款产品还提供了SPDIF、耳机和1个USB接口（供摄像头与电脑传输信号使用），并内置立体声扬声器（RMS 3W×2）。不过相比齐全的接口设置，附件中并未提供HDMI线却是缺憾。



控制按键集中在边框下沿


全面的输入接口

VK266H采用A+级TN液晶面板，同屏发色数为16.7M，亮度为300cd/m²，动态对比度达到20 000：1，灰阶响应时间2ms，测试中无论高速运动的电影画面还是极速狂飙的赛车游戏都没有明显的拖影出现，而较高的对比度也将画面暗部的大部分细节还原出来。受TN面板的限制，这款产品的水平可视角度虽然标称达到170°，但实际使用中还是存在偏色的问题。VK266的色彩表现令人满意，三原色还原准确，色彩鲜艳生动，显示器的亮度表现均匀充沛，在开启动态对比度功能的情况下四边无漏光现象，关闭后仅上下边有轻微漏光。P


侧面轮廓相当厚重


支架上带有束线器

华硕VK266H参数一览	
屏幕尺寸	25.5英寸
分辨率	1920×1200
亮度	300cd/m²
动态对比度	20 000：1
最大发色数	16.7M
水平可视角度	约170°
垂直可视角度	约160°
灰阶响应时间	2ms
体积	597mm×462mm×230mm
重量	约7.9kg





旅之星M780除外观细节有待提高和价格较贵之外，其他方面表现不错，能够支持目前几乎所有规格的存储卡和大部分相机的RAW格式图片，内置的文件加密功能可降低图片被窃取的风险，硬盘保护功能可避免数据损坏。如果你有充足的资金预算，不妨考虑一下这款产品。

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★☆

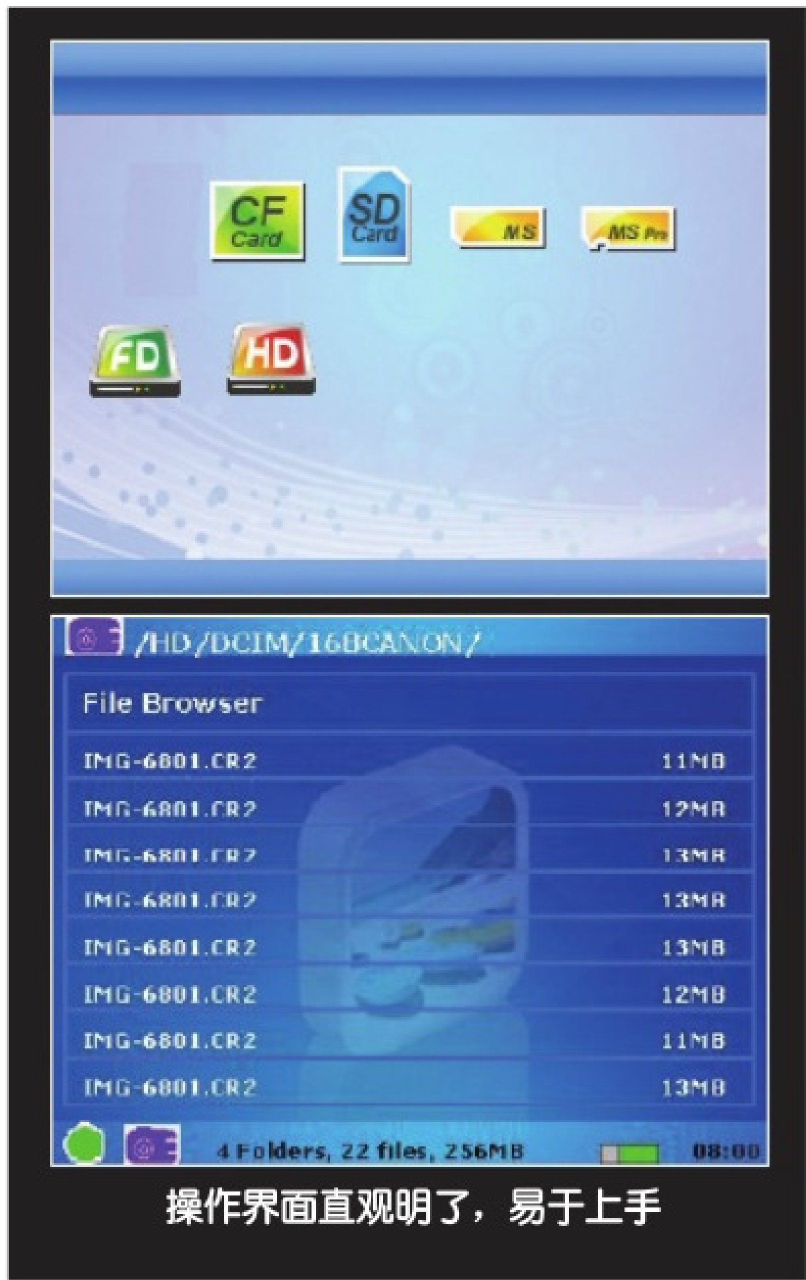
厂商：旅之星（Travel Star）
上市状态：已上市
售价：2599元
附件：数据线/说明书等
咨询电话：400-700-4888
推荐：资金充裕的摄影爱好者



方便安全
——旅之星KC–M780数码伴侣

■晶合实验室 壹分

旅之星是国内一家老牌的移动存储设备厂商，KC-M780是其最新推出的一款数码伴侣。这款产品属于旅之星“咔库”系列，该系列定位于多种规格的存储卡支持和安全的数据保护功能，属于功能全面的中高端产品。



操作界面直观明了，易于上手

采用西部数据出品的2.5英寸SATA接口笔记本电脑硬盘，容量为160GB。

M780采用了当前数码产品流行的“双核”架构，即采用两个处理器，将操作系统控制和其他附加功能的运算任务分离。这种“双核”方式的好处是分工明确，能有效缓解嵌入式处理器因性能限制导致产品响应速度迟缓的问题，并能提供高质量的音视频文件回放效果和更多的使用功能。这款产品采用ARM9芯片和德州仪器Ti350处理器搭配，这两颗芯片都是数码设备中常用的，其中ARM9芯片负责系统控制，实现大部分基础功能，比如操作系统、加密等；Ti350主要负责音视频解码功能。


M780的操控区

这款产品采用3.5英寸液晶屏，分辨率为320×240。从实际测试效果来看，这块液晶屏素质一般，色彩饱和度较高，细节表现略欠，但亮度充沛均匀，色温略微偏暖。考虑到数码伴侣的屏幕主要是用来对照片进行简单的预览，这样的效果也可接受。

这款产品最大的特色是全面的功能表现，能直接读取CF、SD、SDHC、MMC、记忆棒等6种规格的存储卡，通过转接卡还可支持Micro SD、Mini SD、RS-MMC以及MS Duo和MS Pro Duo，几乎涵盖目前所有的存储卡类型，不过不支持xD卡多少是个遗憾。图片格式的支持方面M780也非常全面，除了常见的JPEG、TIFF、BMP、GIF之外，还提供了对RAW格式图片的支持。


便于更换的大容量电池，不过电池舱盖并未与机身连接，用户要小心保管

根据官方资料显示，这款产品可直接浏览包括EOS 1D MARKⅢ、5D、40D乃至G5、G6在内的25款数码相机，尼康D3、D300、D80等12款相机以及奥林巴斯、宾得、索尼、富士、松下、莱卡等11个品牌的大部分中高端型号相机所拍摄的RAW格式图片。此项功能对于经常外出的摄影爱好者来说是非常有价值的。考虑到M780硬件架构的扩展性，未来有可能通过升级固件获得对更多相机的支持。

在续航时间方面，这款产品采用三洋出品的2300mAh锂电池，只要推开电池舱盖就可方便地更换，即使长时间在户外旅行，也不必担心电力不足的问题。



乱流——虚拟货币交易的征税

税，是一个国家的财政收入来源，也是维持社会公平稳定的经济基础。无论中外古今，税收问题由于关系到国计民生，总是一个会引起社会各阶层共同关注的问题。而税种的调整和税率变动，也会对相关行业的发展产生巨大影响，所以税收除了是国家财政收入的主要来源，同时也是调整社会经济运行的重要经济杠杆。近年来国家对房地产行业施行的二手房交易税、对个人所得税标准的确定及燃油费改税的争论，都源出于此。税的增减更替，都堪称国之大事，不可不察。

不过自古至今，税种虽然五花八门，但基本范畴都没有脱离公众的基本知识范畴，交易性、增值性、价值性是税收的基本要素。也就是说，在有商业交易行为发生的前提下，物品的价值发生增值（生产税）或服务具有被公众认同的价值（营业税）是税收判断的基本条件。如果不能满足这些条件，无论税收的客体对象是谁，都是不合理的，不能为社会公众所接受。

所以，当国家税务总局于2008年10月30日对北京市地税局《关于个人通过网络销售虚拟货币取得收入计征个人所得税问题的请示》作出批复，明确“个人通过网络收购玩家的虚拟货币加价后向他人出售取得的收入，属于个人所得税应税所得，对能提供相关合法有效凭证的，按照‘财产转让所得’项目计缴的20%固定税率征收。对不能提供相关费用支出凭证的，将参照其他财产转让征收办法，暂按全部转让收入3%的核定税率征收”之后，引起的争议才会如此之剧烈，因为这的确是人类社会有史以来第一次正式对仅存在于电脑中的字节数据进行征税，在虚拟财产的物权属性长期以来一直在激烈争论，没有结果的背景下，这一批复的出台，的确让人有些吃惊。仿佛一夜之间，有关管理部门就确定了虚拟货币和装备的财产属性，并要将其纳入合法保护之中，一时间关于虚拟财产是否具有真实价值，是否可进行交易流通，是否应立法进行保护，这些早已争议许久的话题又浮上水面，成为公众关注的热点。

那么，虚拟货币交易的征税问题究竟该如何解读呢？国家税务总局的批复又触动了哪些阶层的利益？虚拟财产的物权属性争议是否已有了定论，围绕着这些话题，本刊记者开始了一番艰苦的采访。

难题

■本刊记者 冰河

1.虚拟交易产业链略解

游戏内的虚拟货币交易征税，如果没有一定的游戏经历，一般人很难理解这个概念。的确，作为游戏内部发行流通的代用币，此类虚拟货币只能在游戏内部使用，甚至不同服务器之间的虚拟货币都无法流通，使用范围非常狭窄，怎么会和现实中的交易和征税联系上了呢？这个问题与前面说到的价值和使用价值有关。尽管只能在非常狭窄的范围内流通，不具有任何现实价值，但网络游戏复杂的用户情况，却使得这些虚拟货币的使用价值被严重凸显出来。一些人现实中有钱却没时间在游戏中挣钱，另一些人现实中是穷光蛋却有充裕的时间在游戏中挣钱、升级，于是需求和供给就这样自然产生了。有闲的人用游戏里获得的虚拟货币与有钱的人交易，双方各取所需，皆大欢喜。不过需要指出的是，无论是游戏的服务提供商，还是有关管理部门，对此类交易都采取非常严厉的态度，禁止此类交易，并不保护由此类交易产生的损失。《魔兽世界》的游戏提供商美国暴雪公司在服务提供合同中就特别标明：游戏中各种形式的数据和内容都归属暴雪公司所有。这意味着用户仅仅拥有这些虚拟财富在游戏中的使用权，并没有所有权，在游戏外交易造成的意外损失都只能自行承担责任。而此前文化部《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》中也曾明文规定，严禁倒卖虚拟货币。一方面严禁交易，另一方面又准备对此类交易进行征税，这种突然发生的态度变化，也是此次国家税务总局的批复引起巨大争论的重要原因之一。

争议归争议，虚拟货币的私下交易终究是客观存在的。网络游戏行业把运营商发行虚拟货币称为一级市场，随之衍生出的网络交易则称为二级市场。根据新闻出版总署披露的调查数据，2007年网络游戏一级市场的发行收入达117亿元，二级市场容量约为一级市场的80%～90%，也就是说有接近100亿元容量的虚拟货币在用户之间发生二次流通。而二级市场交易中，大致有35%是游戏内的虚拟货币在游戏内支付，而65%则是在游戏之外以人民币进行交易结算。不过根据记者的了解，真实发生的虚拟货币交易金额要远远高于这个数字。因为如今围绕着虚拟货币的交易已形成一个完备的产业链，而且这些交易涉及的范围并不仅限于国内，而是延伸至国际。诸多一定规模的工作室专门针对国外的网络游戏进行服务，组织人手登录如《魔兽世界》在北美、欧洲的服务器，获取金币然后卖给国外游戏玩家。由于外币和人民币的现金价值不同，国内工作室以人民币支付国内的人力和流通成本，而以外币价格获利，其中的价格差使得这个行业兴起之初异乎寻常地暴利。从《魔兽世界》到《罗汉》，再到《指环王Online》和《战锤Online》，一款又一款在国外运行的网络游戏中都出现了中国人的身影。国外媒体也曾经对此现象进行集中报道，称之为“中国金币农夫大举入侵”，本刊早先也曾经对此进行过报道。虚拟财产交易的泛滥甚至推动了网络盗窃，衍生出从制作木马病毒，到传播病毒再到网络盗窃和第三方交易平台销赃的黑色产业链条。

根据本刊记者的了解，虚拟货币地下交易产业链的大致组成如下：工作室、国内收货商、国外收货商、国外零售商/消费者。其中工作室作为最基础的生产单位，主要集中于国内的二三线城市，规模最大的能达到约200台电脑，7×24小时轮流作业，雇佣员工近500人，不过近年来工作室规模显著下降，如今以30～50人的中小型工作室为主。收货商虽然从环节上来说没有区分国内和国外的必要，但由于其主要业务方向还是有显著不同，因此不得不区分开。国内收货商的功能正如其名，主要是从工作室手中集中游戏虚拟货币的现货，而国外收货商在接收国内货源的同时，利用各种渠道为国内收货商实现外币向国内的流动。随后国外收货商再将虚拟货币转售给国外的零售商或直接销售到用户手中，完成整个交易链流程。其中收货商“国内、国际”看似累赘的划分，究其原因还是由于整个业务链条涉及国际交易，事实上形成了进出口贸易。虽然国际物流的转移没有障碍，但现金流从国外向国内的转移中，由于受到各国货币管制的结果，无法如正常国际贸易一般用支票、汇票等通行支付手段来实现，不得不使用其他各种非法手段来实现，这使得拥有大批兑换外汇能力的国外收货商成为主导整个产业链条的核心，从中间环节中突兀地独立出来。

但这种产业链结构在当前情况下面临的风险很大，因为除各国的外汇管理机构对这种货币非正常流出的打击之外，游戏公司也对这种地下交易进行非常严厉的打击。2008年2月11日，暴雪公司在对美国几个主要金币交易站点：Peons 4 Hire，In Game Dollar和LLC等公司、组织或站点的诉讼获得胜利，Peons 4 Hire直接宣布倒闭。此后北美最大的电子商务网站eBay也宣布禁止金币和账号交易，使得整个产业链都受到惨重损失。另一方面，商业运营中的滞销风险也使得大型金币交易中间商不堪重负，经常出现关闭网站卷款跑路的现象，最著名的例子当属国际上规模不小的IGE（Internet Gaming Eetertainment）网站赢得与暴雪的官司之后，却因骤然增加的交易风险而倒闭。这些倒闭事件中的损失都能由上游来承担，国内收货商和工作室在几次此类事件



国家税务总局骤然成为网民瞩目的焦点

中都受到严重影响。因此如今整个产业链的结构发生了明显变化，工作室、收货商的规模都缩减许多，向中小型规模转化以稀释风险。而收货商也尽力融合国内国际的交易环节，独力承担国内收货、国际销售和外汇兑换业务，减少渠道交易环节，控制风险。

2.难以回避的三大质疑


国家税务总局
State Administration of Taxation
税收取之于民 用之于民

首 页 | 税务报道 | 税收法规 | 纳税服务 | 征纳互动 | 政务公开 | 税收宣传

当前位置：首页 > 信息公开 > 政策法规 > 最新文件

国家税务总局
关于个人通过网络买卖虚拟货币取得收入征收个人所得税问题的批复

国税函〔2008〕818号

成文日期：2008-09-28

字体：【大】【中】【小】

北京市地方税务局：

你局《关于个人通过网络销售虚拟货币取得收入计征个人所得税问题的请示》（京地税个[2008]114号）收悉。现批复如下：

一、个人通过网络收购玩家的虚拟货币，加价后向他人出售取得的收入，属于个人所得税应税所得，应按照"财产转让所得"项目计算缴纳个人所得税。

二、个人销售虚拟货币的财产原值为其收购网络虚拟货币所支付的价款和相关税费。

三、对于个人不能提供有关财产原值凭证的，由主管税务机关核定其财产原值。

国家税务总局
二〇〇八年九月二十八日

抄送：各省、自治区、直辖市和计划单列市地方税务局，西藏、宁夏、青海省（自治区）国家税务局。

【打 印】 【关闭窗口】

关于我们 | 网站帮助 | 统计分析 | 隐私声明 | 怀念旧站 | 网站管理 | 网站地图

国家税务总局办公厅主办 信息中心提供技术支持
京ICP备05036782号 航天四创软件公司提供门户网站管理平台
版权所有：国家税务总局 地址：北京市海淀区羊坊店西路5号 邮编：100038
管理员信箱：webmaster@chinatax.gov.cn

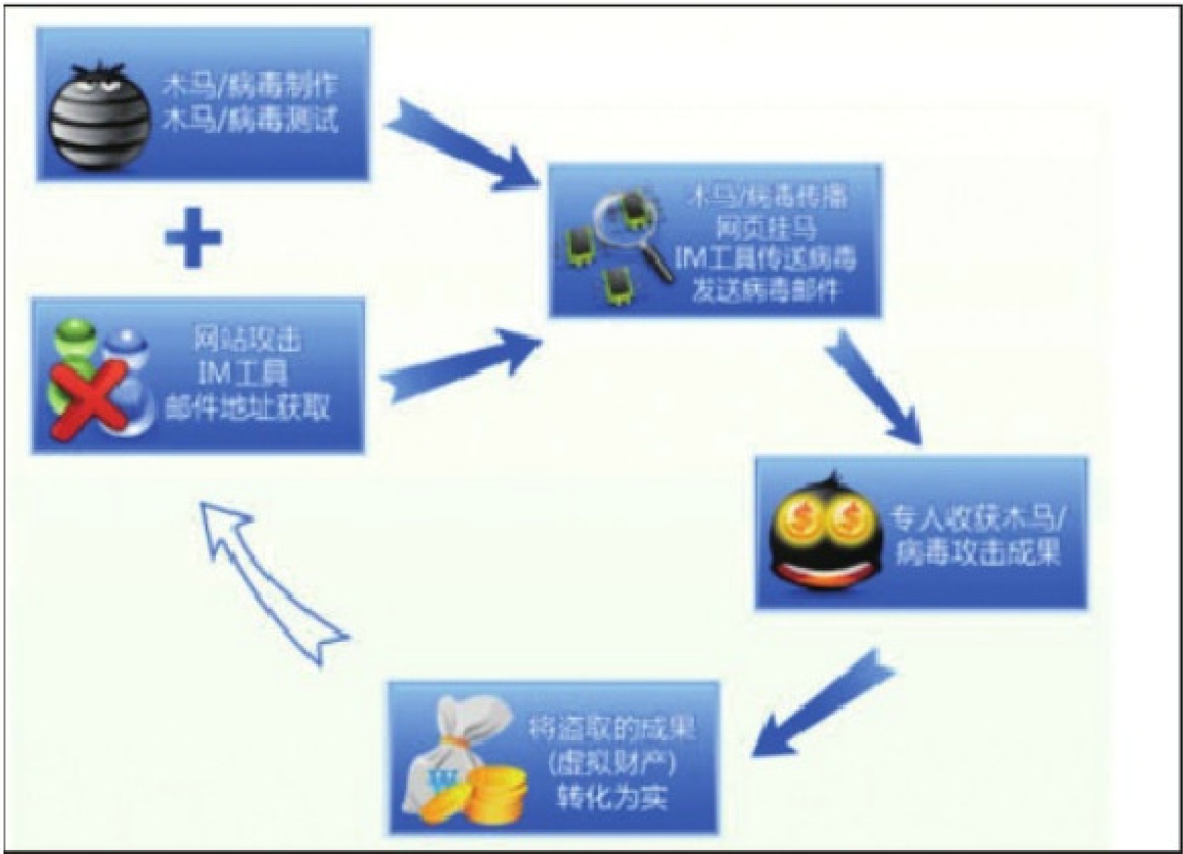
国家税务总局在官网上公布的新政策原文，内容很简单，但不经过专业解读，绝大多数人并不能理解其中的意义

虚拟货币交易的征税引起巨大争论的焦点在于：从国家税务总局的批复标题来看，征税的对象是虚拟货币的交易，在税收历史上堪称史无前例。因为虚拟货币此前并不具有货币的属性，甚至并不具有财产物权属性，它不能被算作是具有实际价值的物品，而仅仅以字节形式存在于计算机的虚拟空间内。对于一个本不具备价值的物品产生的交易进行征税，在道理上似乎有些站不住脚。

问题是，没有价值并不代表没有使用价值，而使用价值很多时候却是确定交易价格的决定参考因素。正如一瓶水在城市里和在沙漠里具有天壤之别的价格一样，这是使用价值决定了它们的价格差异，中学课本里我们都曾经读到过这样的理论。虚拟物品和货币也许并不具有价值，但它具有使用价值是毫无疑问的，所以尽管虚拟物品和货币的物权属性至今仍然在争论中，但以虚拟物品和货币交易为核心的地下产业早已形成多年。没人在乎它有没有实际价值，有使用价值、能满足人的需求并带来滚滚的利益，这才是最重要的。

从类型上来说，可被计入“虚拟货币交易”范畴的虚拟货币主要有三类，其一是网络游戏内容中发行用以支持游戏经济活动的游戏币，即玩家在游戏中打出来的游戏系统内流通的虚拟货币，以此完成游戏内的使用功能，例如众所周知的“魔兽”金币。其二是以游戏商发行的预付点卡性质的，可直接兑换成前述游戏币或直接在网游内消费相关服


名噪一时的《梦幻西游》装备和货币盗窃案得到宣判



虚拟交易的产业链缺乏管理和保护，事实上促生了木马盗号产业的繁荣



虚拟交易的征税虽然即将成事实，但还没有适合条件者如这般自觉去纳税

务，例如各游戏公司出售的“××一卡通”支付点卡。还有一类则是由游戏公司或互联网公司发行的，主要用于游戏外延服务和互联网服务的虚拟货币，最具代表性的就是腾讯公司出售的Q币。从性质上来说，这三类虚拟货币都可被划归入“虚拟货币交易”的征税管理范畴。但由于第二类和第三类虚拟货币都是由企业面向用户发行，以此完成服务收费的转换，获得盈利，因此作为企业经营活动的主体，这两类虚拟货币的销售都已在企业的经营活动中进行了纳税，已完成“虚拟货币交易”的纳税义务。此次国家税务总局批复主要针对的是第一类虚拟货币，也就是网络游戏内发行的游戏币交易。当然，第二类和第三类虚拟货币如果在企业出售后发生二次流通交易，产生倒卖，形成了价格增值，那么理论上也可被划归入批复管理的范畴，只是征税对象是进行倒卖交易的用户个人，不是企业。显然也是因为这个原因，此次批复标明了管理内容是“关于个人通过网络销售虚拟货币取得收入计征个人所得税”，无关企业，否则就形成了二次征税。

面对突如其来的征税问题，反应最大的还是最底层的工作室。记者采访的几个国内工作室负责人都对征税表示担忧，他们认为此举无疑是提升了运营成本。根据他们给记者列出的数据，一个50台左右的正规工作室（纯人力操作，不使用外挂），每个月的运营成本在50 000元人民币左右（不包括初始硬件投资），其中人力成本占60%，约30 000元，其余为水电场地等费用。而目前由于全球经济危机影响，海外消费能力显著下降，即使需求旺季（新游戏上市、圣诞、学校假期）的收益，除去运营成本的毛利也不过15 000元左右，淡季仅仅能维持成本，甚至亏本。这其中还没计算被封号、坏账（几率非常高）、滞销等风险带来的损失，因此他们非常担忧征税条令出台所产生的负面影响。他们表示“不是不想上税，而是上税除单纯的费用意义之外，没有其他任何收获。税务的权利和义务是统一的，完成纳税义务之后，虚拟交易工作室的权益该如何保护，新法规并没有给出一个明确答案。如果上税能使得整个行业被纳入法制管理轨道，正常交易过程受到国家法规的保护，那么相信行业中每个人都非常乐于上税。”因此，纳税人的权利和义务如何在新规定中得到统一体现，是他们质疑的首要问题。

除底层的工作室之外，记者在采访中所遇到的其他环节从业者也表达了类似的意愿。此外，他们还对新批复与此前文化部、公安部、中国人民银行等14部门联合下发的《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》中“严禁倒卖虚拟货币”文件精神的冲突感到困惑。按照他们的理解，游戏公司的规定都明确否定了虚拟货币的财产物权属性，文化部等多部门联合下发的文件没有对财产属性作出明确解释，但“严禁倒卖”的规定从流通环节上也对虚拟货币和物品的财产属性施行了遏制。如今国家税务总局却开始对客观存在的地下交易进行征税，这是不是意味着要承认虚拟货币和物品的财产物权属性？对于这个质疑，国家税务总局公开表示：“关于网络交易的管理问题，涉及方方面面，除税法规定以外另有法律规定的，应由相关部门按相关法律予以处理。”也就是说，国家税务总局只能根据税法的管辖范围，对流通领域的实际情况进行监管，但对于流通领域以外的争议，应由相关管理部门进行监管，征税并不意味着对虚拟货币和装备的财产物权属性作出了定义。

还有一个让所有人都感到困惑的问题是：即使国税总局的批复被各地区税务部门实施，但具体如何征税却是一个难题。由于没有被纳入合法管理渠道，对产业链条中发生的虚拟物流和现金流流动进行跟踪监控没有合法依据，核定具体的销售额并据此征税非常困难。互联网研究专家吕本富认为，由于缺少具体的执行细则指导，对虚拟货币个人交易的征税目前还有诸多难点难以逾越。首先，虚拟货币交易往往通过互联网发生，地点和方式都非常灵活，那么采取属地管理的地方税务部门如何确定对征税对象的管辖权？其次，一旦对虚拟货币交




以虚拟交易为主的工作室实景，根据记者的经验判断，越是此类环境和管理比较规范的工作室，生存环境就越发艰难

易开征个人所得税，那么几乎每一笔税收的执行成本都要远远大于税额。“缺少具体执行的手段，再有意义的法规也只能是纸上谈兵，不能对客观实际产生效力”。

3.征税的真正意义

面对种种质疑，本刊记者试图前往国家税务总局实地采访，对具体质疑进行面对面的沟通。但国家税务总局方面给出的回答是“所有该说的都可在总局官网的文件和公告中找到，请自行查阅。”几经周折，记者找到一位对税法颇有研究，并愿意进行解释的法律界人士龙先生，他对国家税务总局的新批复给出了专业水平的解读。

诸如此类的广告在互联网上随处可见，但其服务质量良莠不齐。进行征税只是对行业的流通环节进行了管理，但并不能改变现状



权利与义务统一，这是税务征收自古存在的前提和准则。如今义务已然明确，但权利如何实现，这个算盘需要好好打一打

“首先我要说，关于虚拟货币交易征税的规定出台有其现实经济意义，个人买卖虚拟货币中间赚取的差价，属于虚拟货币的增值部分，税法已规定增值部分如果有收益必须缴税，因此国家税务总局作出的批复在经济上具有合理性基础。对于所谓物权归属的问题，其实和征税并不矛盾，因为从某种意义上讲，虚拟财产交易的收税早就开始了。如今中国网络游戏企业的收益来源大都以出售虚拟物品和货币为主，他们的收入都履行了纳税义务。但需要指出的是，他们是作为‘服务提供商’纳营业税，而不是生产税，他们只是进行没有物权的服务，而不是在进行有物权的产品生产。所以说，虚拟货币交易征税和物权归属没有冲突，作为服务纳税是否可以？非要把征税和物权属性扯到一起没有必要。不过可能是此前对于虚拟物品的财产物权属性争议太多，大家对这个新批复有些联想过分。其实这个规定非常明白，从公开的文件中可看到，新批复的核心关键词主要有几个：个人、通过网络、收购玩家的虚拟货币然后加价出售。这三个关键词决定了大部分人没必要对此规定过度反应。‘个人’这个关键词，在法律意义上代表了自然人，也就是说，企业法人不在征税之列，前面也说了他们正常缴纳营业税。‘通过网络’这个关键词，意味着批复还是有具体执行的平台，就是依靠网络进行监控。从技术上来说，这并不是难题，毕竟游戏和互联网企业控制着服务器，如果需要对物流进行追踪，还是可以实现的，在国家法规的要求下企业完全可进行配合，这就有了核算营业额并进行征税的基础。而‘收购玩家的虚拟货币然后加价出售’的关键词，则给征税对象作出了明确归属，就是个人收货商，必须为自己倒卖虚拟货币的行为缴税。

综合三个关键词可以看到，在批复管辖范围内的，必须是通过网络、收购玩家的虚拟货币再卖出去的个人。如果是生产者自己打出来的金币去卖，就不属于这个范畴，因为他没有收购行为。如果他是合法注册的企业，那么合法企业是法人，必然要交税，也不算是个人，不在批复调整的范围之内。而以‘某某工作室’的名义进行虚拟货币交易，涉嫌无证经营，是要被取缔的，也不属于批复管辖。只有自然人、

非法人单位，实行收购并通过网络转卖，才在批复精神的管辖范围内。这是一个非常狭窄的范围，所以游戏公司也罢，金币工作室也罢，完全没有必要惊慌，这次是针对收货商进行监管的前奏，对于他们的监管还没开始呢。至于消费者则更不用担心，他们是消费者，是交易链条的最末端，压根不会被涉及。”

原来如此。通过以上的分析，可以看到国家税务总局的批复实际还是非常明确严谨的。目前形成的争议，核心上还是由于国家税务总局根据客观形势率先做出的新调整，与其他相关管理部门尚未动手形成的反差——虚拟道具、虚拟货币等虚拟财富交易合法性还从未被法律法规正式承认，对其征税的规定反而先出台。事实上，有关法律专家对新批复的法律意义也给予了充分肯定。上海市信息行业服务协会法务部主任周宾卿表示，“承认持有者基于虚拟财产物上的物权，承认虚拟财产对流通货币的实际有价性，是能够交易、进而能对交易课税的基础，从这个角度来说，国家税务总局批复的出现，客观上也在推动其他部门正视实际存在的虚拟货币交易，对其相关内容的财产物权属性归属尽快给出一个明确的说明”。

事实上，除了国家税务总局之外，其他管理部门的确也在做出自己的新调整和解释。例如盗号案件过去公安司法机关一般都不予受理，而2008年，警方连续破获网游盗号大案，且检察机关以“盗窃罪”提起公诉，对于玩家与游戏公司的相关纠纷也都予以受理，充分体现司法部门对虚拟物品的财产保护态度已有了很大变化。另外就在国家税务总局的批复出台没多久，武汉市工商管理部门也对武汉某“金币工作室”的营业执照申请作出了批准。虽然其营业执照的经营业务范围上仍以“互联网咨询、服务”为主，但在某种程度上意味着“金币工作室”这一虚拟货币交易地下产业链条的最重要环节走出地下，逐渐纳入合法经营企业行列的脚步，走出了第一步。

当然，如果说新批复一点问题没有，也不现实。龙先生告诉记者，这一批复此次引起如此多争议，的确也有自身的问题。上级行政机关的批复，对下级机关的工作有指导性，具有部门法规的性质，应当有可操作性才对。虽然这是总局对北京的批复，但它对全国税务系统都有效，参考国家税务总局在网上的公告，可以看到批复被抄送给了各省市自治区的税务管理部门。但实际上新批复还仅仅在理论上明确了征税的法律基础，没有对具体执行做出细则说明。例如虚拟货币交易收入征税的起征点是多少？异地倒卖的税收管理归属权如何确定？对于涉及国际交易的行为如何处理？这些问题在批复中都没有给出明确指导。如果仅仅依据这个批复行事，很容易造成各地税务部门自行其是，引起更多的争议和混乱。

因此，目前备受争议的“虚拟货币交易征税”新政，更多的是国家税务总局对相关行业经济行为进行规范管理的一种尝试和构思，还只是个理论基础。造成争议是一定的，因为这是对于新生事物的监管，毕竟对于虚拟货币和物品的税收，也是人类税收历史上的第一次。无论它有什么缺陷和漏洞，都应该抱以宽容和耐心。管理的目的是为将行业纳入正常轨道，如果任由虚拟货币地下交易产业自由发展，未来一定将会冲击现实货币的市场地位，从而破坏金融秩序和国际贸易平衡，造成更多争议和困扰。此外，网络虚拟货币无序交易还加剧了各种网络犯罪行为，如可能让普通犯罪者更方便地洗钱，一些互联网犯罪者还可偷窃他人的网络虚拟财产进行地下买卖等。所以需要管理，更需要从法律层面进行规范。此次对虚拟货币收入征税，一方面意味着国家将加大对网络虚拟财产流通的监管力度，另一方面也说明国家终于开始正视虚拟货币和物品的财产物权归属问题。虚拟财产的合法性和法律保护，现在进行探讨是非常有必要的，但具体制订法规并开始执行还为时尚早。广开言路，听取多方意见，是各个相关管理部门应该采取的合适做法。

虽然问题依旧存在，但我们终于看到了解决的希望。









《魔兽世界》《战锤Online》《完美世界》……种类繁多的网络游戏为虚拟货币交易提供了丰富而又各异的虚拟消费需求。这些需求是网络游戏行业得以崛起的基础，但并不是每种需求都能够从游戏服务提供者那里得到满足。因此才有了虚拟货币和物品地下产业的诞生。与其对这种需求从根本上严格遏制，倒不如认真分析其产生的原因，从游戏系统角度和流通环节角度进行管理，让这个地下产业早日浮出水面，无论对企业还是消费者，以及管理者来说，都是更具可行性的解决方法

真实or虚拟，生活在虚拟世界里？

——畅行网络虚拟世界

■贵州 冰河洗剑

我们是否生活在一个虚拟的宇宙中？

看过电影《黑客帝国》，以及其他一些类似题材的影片，如《第十三层》（The Thirteen Floor）、《香草的天空》（Vanilla Sky）、《黑暗城市》（Dark City）等，这些电影令我的脑海中冒出这样一个问题——我们是否生活在一个虚拟的宇宙中？

“我们生活的世界是不是被某种高级智慧生物创造出来的？我们是否生活在一个虚拟宇宙里？”这并不是一个很虚幻幼稚可笑的问题。不仅科幻作家和电影导演们青睐这个问题，而事实上许多哲学家和科学家也在认真地思考它。牛津大学哲学系的尼克·波斯特罗姆（Nick Bostrom）在2003年第53卷英国《哲学季刊》上发表了一篇题为《你生活在一个电脑模拟中吗？》的文章，英国著名天文学家约翰·巴罗（John Barrow）写的一篇《活在虚拟宇宙里》的文章，都曾用科学家的严谨思维在思考这个问题。他们的论证都指向一个事实——随着计算能力的提高，对自己物种进化历史的模拟恐怕是挡不住的诱惑，人们已经开始的大量虚拟游戏就是明证。

确实如此，我们所生活的现实世界是否只是一个虚拟，这无从确认，但越来越多虚拟世界游戏出现在网络上，真实与虚拟的界线越来越模糊，虚拟世界的乐趣正在吸引着无数现实中的人，也许在虚拟中真能创造出另一个真实的世界？

第一部分 网络与虚拟世界

虚拟世界（Virtual World）其实已不是什么新鲜的话题，早在2003年7月21日，美国的林登实验室（Linden Lab）就推出了一个完全由居民创建和拥有的三维虚拟世界网络平台——“第二人生（Second Life）”（http://www.secondlife.com/）。发展到今天，Second Life早已成了开创虚拟世界的引领者，缔造了愈来愈奇妙丰富多姿的虚拟世界。

网络虚拟世界以虚拟现实技术（Virtual Reality Technology）技术，构建各种高度拟真的模拟世界。进入虚拟世界的用户，可为自己创建一个虚拟化身（Avatar），可以选择自己的种族、性别、外貌、服装等（图1）。在虚拟世界中，可以购买租赁土地，建造自己的房子，去任何想去的地方，上学、工作、经商、购物、恋爱、结婚、吃饭、跳舞、购物等。总之，虚拟世界中的一切活动场景和过程，都完全仿真实世界中的现实生活（图2）。通过各种各样的活动，全世界各地的用户可以交互，因此虚拟世界又可以看作是一个网络游戏+SNS+Web 2.0的组合。



1



2

虚拟世界并不仅仅只是对现实生活的简单模拟，在虚拟世界中，每个人的创造力和想象力得到发挥，每个人的个性也可得以真实的释放体验。每个进入虚拟世界的用户，都会根据各自不同的生活背景、文化与信仰等，在虚拟世界中实现一次新的人生体验。虚拟世界的出现及其意义，对现实世界产生的震动是非常大的。“研究政治学的认为它是一部尚未书写完成的自由市场经济史，哲学家在这里看到了与真实生命等价的‘人工生命’，社会学家把它看作是社会发展史在虚拟社会的类型演变”——这句话，可以看作对虚拟世界最好的描述诠释。

一、虚拟世界的拓荒时代——Second Life

Second Life虚拟世界中的绝大部分东西，都不是由Linden实验室创造的，而是进入虚拟世界的居民们发展创造出现。用户注册登入Second Life后，成为虚拟世界中的“居民”，通过人物的3D虚拟化身在虚拟世界中活动，产生各种社交行为。众多居民的活动，开创了虚拟世界的繁荣。

拓荒

早期的Second Life，游戏中只提供土地，土地上的一切由虚拟世界中的人——“居民”自己决定。宛如盘古开天地之后一般，世界一片混沌洪荒，各地的居民在自己的土地上开始建造发展。此时可看作是虚拟世界的拓荒时代，未来的精彩都是在最初的一片荒芜中开拓发展起来。

Second Life里有一套3D建模工具（图3），任何居民都可以利用它配以适当的技艺，建造出虚拟建筑、风景、交通工具、家具、机器等。当然居民也可以利用各



种3D工具软件，制造一些更为精美的物品，再上传到Second Life的虚拟世界中去。有了居民的劳动创造，虚拟世界开始热闹起来。居民劳动创造的物品，可以自己使用，可以互相交换，还可以出售，简单的交换与出售构成了虚拟世界中的经济活动。Second Life中还提供了一个高层次的社交网络服务，居民们可以四处闲逛，会碰到其他的居民，社交、参加个人或集体活动、制造和相互交易虚拟财产和服务。

劳动创造、经济活动、社交行为等，充实丰富了Second Life虚拟世界，让Second Life成为了建构在网络虚拟之上的一个完全活生生的“真实”世界。



在虚拟世界中，创造世界的工具就是强大的脚本。Second Life提供了一种Linden脚本语言，简称LSL。利用LSL脚本语言的强大功能，可以为Second Life里的许多物品添加自主行为，例如可以让虚拟世界中的鸟在有人靠近时自动飞走。LSL脚本语言大大丰富了虚拟世界，让虚拟世界与真实世界一样更加逼真。

繁荣

到了今天，Second Life的用户已有近3千万，也就是说，在Second Life虚拟世界中人口已发展到了3千万，虚拟世界已非常繁荣。

在这个世界里，可以看见逼真的建筑、商场、村庄、城市、阳光、海滩、酒吧、夜总会等，每个居民工作、经商、旅游或是在街上游手好闲等，栩栩如生的动作表情和姿势，与现实世界没有二样。现实生活中的所有东西，在Second Life中同样存在。

Second Life发行自己的虚拟货币“Linden Dollars”，在其官方货币交换平台（LindenX）上可以自由买卖（图4），也可以兑换成真实货币（http://secondlife.com/whatis/currency.php）。虚拟货币与真实货币的兑换，极大刺激了虚拟世界经济的发展。在Second Life中，向新居民提供土地“出租”，



除了发行虚拟货币和出租土地外，Second Life不干涉居民的任何活动。如同在现实生活中房地产投资一样，居民可以购买一块土地，在这块土地上设计和建造住宅，然后再将这幢住宅卖出或出租，居民在虚拟世界中的角色俨然就是房地产商。如果没有资金，但拥有创造能力，可利用自己的能力为其他拥有土地的居民设计建造房屋。如果在虚拟世界中是富翁，大可以多买几座现成的豪宅。

二、虚拟世界与现实的交错







Second Life虚拟世界的发展繁荣到了足以影响现实世界的地步，尤其是Second Life创建的巨大虚拟市场，带来了无穷的商机。虚拟世界内的虚拟营销模式日益清晰，已经成为各大公司和商家全球范围经营目标的一个重要组成部分。

微软、思科、Intel、可口可乐、阿迪达斯、IBM、戴尔、索尼等跨国公司，都已纷纷进入Second Life（图5、6、7），在其中建立了自己的“虚拟总部”（Virtual Headquarters）。越来越多的游戏厂商在这里召开虚拟的新闻



发布会，邀请各大通讯社的记者以虚拟身份参加。甚至有的公司在Second Life中出售自己的虚拟产品，以扩大公司的广告宣传和影响能力。例如丰田和日产在Second Life出售虚拟汽车，加拿大的电信公司Telus则开设手机专卖店，一些全世界知名的银行、酒店等都在Second Life中购买划分自己的领地。在虚拟世界中，各大公司的宣传广告牌也无处不在（上页图8）。

与此同时，一些现实生活中的普通人，则凭借生产出售一些日常生活用户，比如衣服（图9）、家俱、装饰品等，或者是独特的产品，如跳舞球、怪兽玩具之类的小物品（图10），吸引了很多消费者，也淘到了极为可观的资金。

2006年的Second Life首位虚拟百万女富翁荣登美国《商业周刊》，更让Second Life吸引更多的淘金者蜂拥而入。据统计，目前在Second Life虚拟世界中的每日交易金额已达到45万美元等值的虚拟货币，这个虚拟世界每年的GDP已经达到了等值6400万美元。








Anshe Chung与Ailin Graef

虚拟世界造就的百万富翁

2006年，32岁的德国华裔女子艾林·格雷夫（Ailin Graef），在Second Life中靠虚拟房地产赚110万美元，成为虚拟世界造就的首位百万富翁，并因此而登上了美国《商业周刊》封面（图11）。

2004年，Ailin Graef用钟安社（Anshe Chung）为名，花了10美元注册Second Life（图12）。在虚拟世界中，Ailin Graef主要经营房地产，到2006年时她已拥有36平方公里的虚拟土地、几家虚拟商铺及其他几家虚拟公司的股份（图13）。通过虚拟地产生意，她赚取了3亿Linden Dollars，约合110万美元。Ailin Graef创造了一个虚拟世界中的商业传奇，被称为虚拟世界中的“穿唐装的女首富”。



Ailin Graef的虚拟房地产

目前，Ailin Graef已经建立了庞大的虚拟地产王国，并为此在真实的世界中成立了“钟安社工作室”（Anshe Chung Studios，http://www.anshechung.com/），协助打理自己虚拟世界中的资产。

第二部分 淘金热，国内的虚拟世界社区

Second Life的成功，让虚拟世界风靡一时，虚拟世界被越来越多的商家和玩家所关注和追捧。在国内的各种3D网络虚拟世界站点也紧跟随Second Life后出现，HiPiHi、Novoking、uWorld、MWorld、ChianQ等纷纷浮出水面。中国的虚拟世界虽然才刚刚起步，但已显出强大的生命力和吸引力，这一切都源于Second Life在美国的火爆。

一、中国第二人生，三境人生

作为中文的第二人生，三境人生（3jLife）不可不知道。3jLife是Second Life在中国的唯一发展商（http://www.3jlife.cn），为中国的Second Life用户提供各种服务，包括用户注册、汉化客户端、林登币交易、虚拟物品和虚拟土地交易等（图14）。

由于网速及语言各类的原因，在3jLife注册Second



Life账号要快捷方便了许多。3jLife开发了Second Life中文客户端，中国用户操作起来也是非常方便的（图15）。除此之外，3jLife为中国用户提供了方便的交易平台，在平台上有买卖林登币的订单、林登币的汇率、物品上架推荐、详细的商品信息等，为国内用户进行交易提供了可靠的平台（图16）。

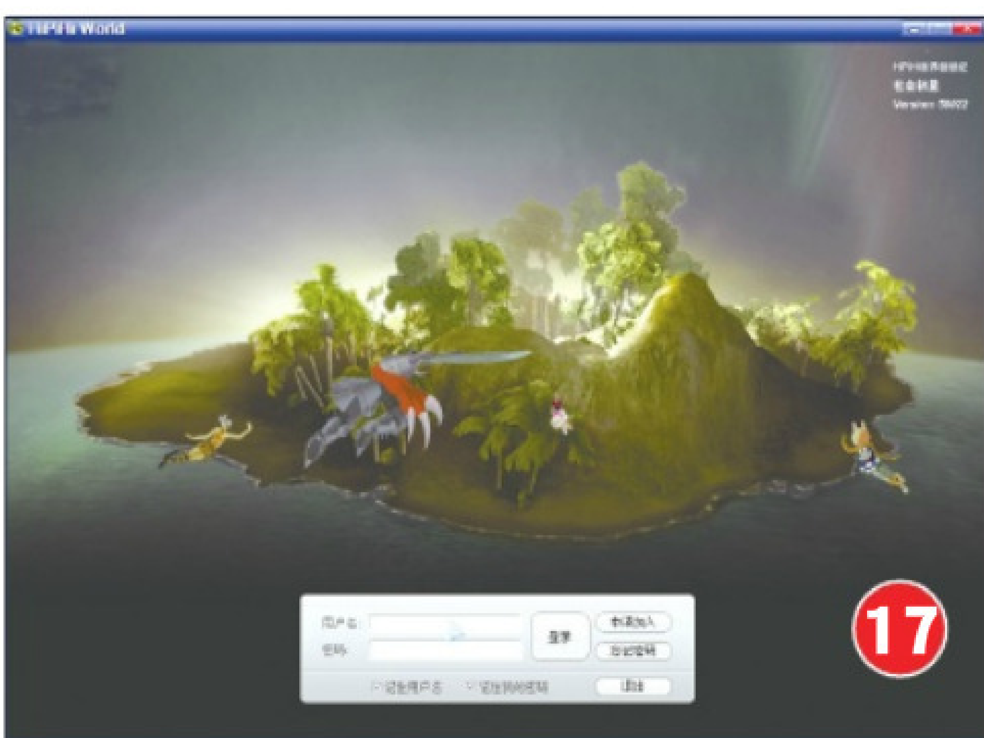


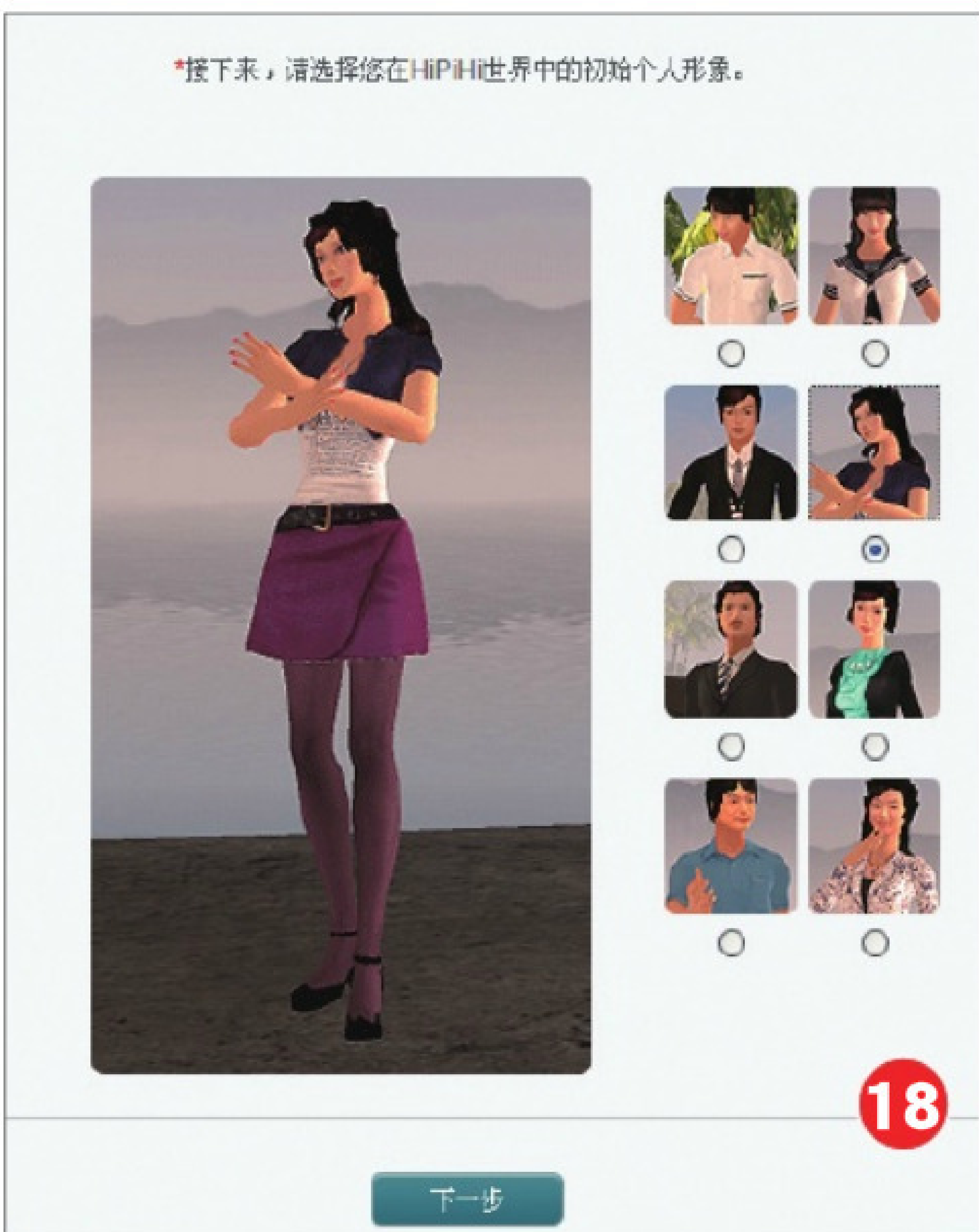


二、海皮士，HiPiHi

"海皮士（HiPiHi）"是3D虚拟世界中的又一片神奇大陆（http://www.hipishi.com）。HiPiHi世界的"创世纪"，早在2005年就开始，历经长达一年多的"开天辟地""女娲造人""天公造物"以及"海市蜃楼"的4个阶段后，于2008年4月开放注册。

与Second Life相似，进入HiPiHi的虚拟世界需要先下载安装客户端程序"社会初显50022版"（http://www.hipishi.com/down/HiPiHi/2008-06-27/50.html#edown），通过客户端登入虚拟世界中（图17）。在注册时，用户可为自己设置虚拟化身形象（图18），另外网站也提供了漂亮的衣物服饰贴图可供下载修改自己的外形。另外，网站也提供了人物动作表情自定义资源文件，相当于Second Life的LS脚本。









进入虚拟世界后，需要购买一块土地，在土地上创造修改各种房屋建筑或物品，在此基础上构建家园和商业。用户可使用土地编辑工具开发土地（图19），使用模型工具创造其他物品，并可编辑特效。目前HiPiHi还非常荒芜，人口比较少，即使在HiPiHi中心地区也没有多少人。

不过早在2007年11月，英特尔（中国）公司就与HiPiHi达成合作，英特尔成为IT领域中首家入住HiPiHi虚拟世界的企业居民。在HiPiHi世界的大地图中，可以看到默认收藏的Intel公司地点（图20）。选择地点后，使用"闪电传送"就可到达指定收藏的地点。英特尔将在HiPiHi世界中建设一个占地16万平方米的"英特尔岛屿"，并在岛上开设"英



特尔体验中心”“英特尔活动中心”和“英特尔伙伴俱乐部”等活动场所。不过现在Intel岛屿似乎还在开发中，基本没有什么建筑物。倒是沙宣公司初具规模，只不过人员还是太少，进入沙宣公司的大楼，连个接待人员都没有（上页图21）。

国内的虚拟世界中，社会活动、经济行为、交易模式等都必须符合中国用户的习惯，这是国内3D虚拟世界必须解决的问题。HiPiHi创造的虚拟世界非常有中国特色，有趣的是，在HiPiHi虚拟世界中，出现了在Second Life里无法看到的东西，例如在HiPiHi的某个免费村里居然出现了城市牛皮癣——性病广告（图22），让人汗颜的同时也引起反思。

HiPiHi也非常重视SNS功能，在虚拟世界中居民可以互相添加为好友，方便聊天和进行各种联络，还可以组成团队。另外，HiPiHi为用户在现实网络中提供了一个叫作“Hi Me”的服务，类似于博客，可以发表文章、图片和视频。

三、虚拟世界，由我创建

“由我世界”是一款还处于内测的国内3D虚拟世界（http://www.uwo3d.com），相比HiPiHi的人丁单薄，由我世界中的人口居民要多了许多，虚拟世界发展得也比较繁荣（图23）。由我世界并非完全照搬Second Life，它根据国内用户的特点，作了许多特色化的改动，例如强大而易用的建模工具、不同的土地出售制度等。

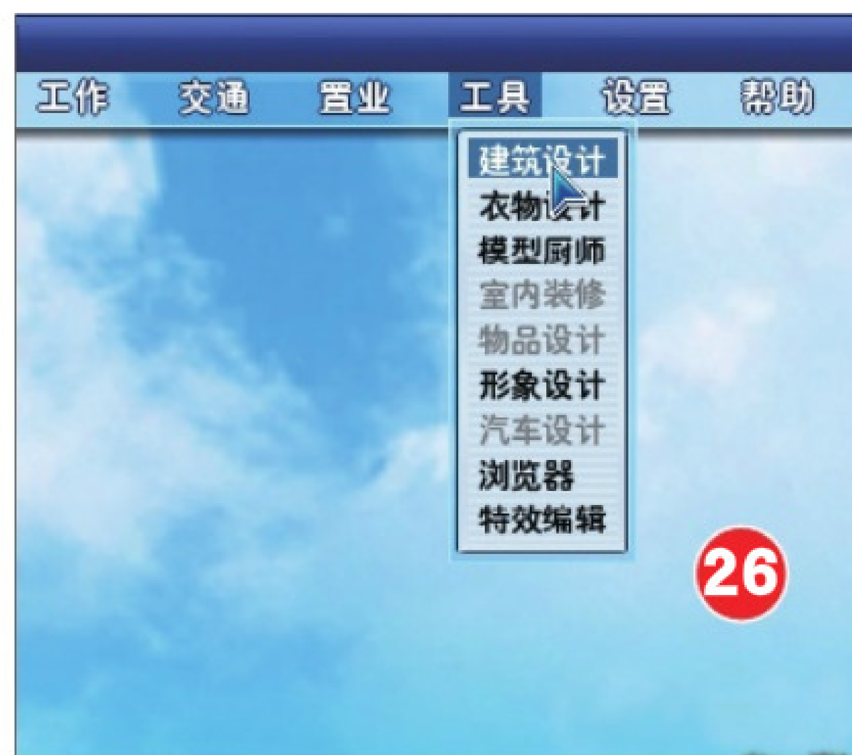


由我世界的客户端比较大，有近200MB，庞大的体积与其功能也是相匹的。中文的客户端界面很舒适（图24），各种操作比较方便，例如虚拟化身在移动时可用鼠标点击移动，而无需使用方向键，鼠标滚轮可方便地调节缩放画面，利用地图可进行瞬移等。虚拟世界中各种元素很丰富，贴图模块也比较精致。

在由我世界中，并不是从一片虚无开始的，这个虚拟世界已经有了许多漂亮的现实生活场景。虚拟世界的主题是“由我世界，由你梦想”，许多场景并非按现实原貌复制，而是加入了由我的理想化元素。例如，由我世界中的王府井，现代建筑与复古牌坊交错，四面环山街道宽敞，让人熟悉而又新鲜（图25）。

同样的，在由我世界中，居民也可以买下一片土地，按自己的意愿开辟一片理想的国度，或创造自己心目中的建筑。与Second Life不同，在Second Life中所有土地的出售价格都是一样的，而由我世界中则按地域性区分，例如已经开发得很热闹的商业区，其价格就比人烟稀少的荒地要贵得多。

由我世界中的建筑设计、衣服设计、形象设计和模型厨师功能等（图26），都是与众不同的亮点，任何用户都可轻松创世造物。例如要创造建筑时，可点击菜单“工具”→“建筑设计”，弹出建筑设计界面。选择初级编辑工具，弹出建筑设计向导，在“建筑名称”中输入建筑的名称，然后可选择各种风格的建筑物模板。选择建筑风格模板后，点击下一步生成蓝图，即可在背包中生成建筑蓝图了。通过建筑设计，可轻松设计出别墅花园、商业街区等建筑蓝图，再通过工匠将它们建造在自己的土地上，也许这很快就会成为一个都市的中心呢！



与Second Life不同，由我





世界非常重视虚拟世界外的SNS功能，除了方便用户聊天加入团队完成任务等，还提供了用户间P2P语音功能和开放内置浏览器。在由我世界中采用了P2P语音技术，可实现呼叫目标、接听语音、挂断语音、语音通话等功能，大大方便用户间的交流。同时不仅可在两人间进行语音聊天，还可进行多人语音交流，实现远程多人语音会议。在由我世界中内设了队伍频道、公司频道、圈子频道、场景频道等，可适应不同的多人语音聊天环境。另外，内置3D浏览器在由我世界中进行多角度、多页面浏览，浏览信息与查找资料非常方便。

四、创我所想，创想王国

"Novoking（创想王国）"是国内一个主要面向年轻用户的3D虚拟世界（http://www.novoking.com），一切以"酷""玩"为主。由于Novoking在3D图形引擎方面有技术优势，对用户客户端的硬件配置要求并不高，可实现快速场景载入和人物动作运行，整个世界3D效果非常酷炫。



登录Novoking客户端后，可看到3个选项："玩转世界""迪厅派对Disco"和"CG盛典"（图27）。首先当然要选择"玩转世界"，进入虚拟世界中体验一下Novo一族的生活。进入虚拟世界后，使用换装和形象工具可以给虚拟化身改变外形、肤色、发型，挑选喜欢的衣服，创造一个很酷的形象（图28）。





进入新世界后，该如何开始虚拟世界的生活体验？先开始逛逛吧！使用"地图"工具，可以从地图上发现要去的地方，发现周围的其他人。也可以使用"搜索"工具，搜索要找的地方和人。在创想王国中，有美丽的"天使"和贴心的"侍者"，碰到不明白的事情，天使会及时帮助，侍者也可以回答疑问。与Second Life只提供一个洪荒的虚拟大陆做法不同，在创想王国中已经设计了许多十分漂亮的虚拟城市（图29），如海上舞场、激情派对、明星村等，每个人都可以有一个丰富的初始世界体验。例如刚进虚拟世界，可以到海上舞场去跳跳舞，挣得一些Novo币，贴补家用购买物品等（图30）。

新进入创想王国虚拟世界，已经拥有10万Novo币，再挣一些钱，就可去买土地了。可以在一个优雅安静的山上修建一栋别墅，也可在一片岛屿上建造自己的游乐场，当然也可将土地作为自己的商业基地。Novoking提供了强大的用户创造功能，在"创造园"和"创乐园"中，有许多基础模型，利用在线创造工具可进行基础创造，对基础模型加以拼装、变形，创造出新的物品（图31）。另外，创想王国还支持用户利用Photoshop、3DMax、Maya等专业的平面和三维图形设计工具，设计创造自己喜欢的贴图、模型等，通过"用户创造上传接口"上传到虚拟世界中，使创造活动更加自由和充分。

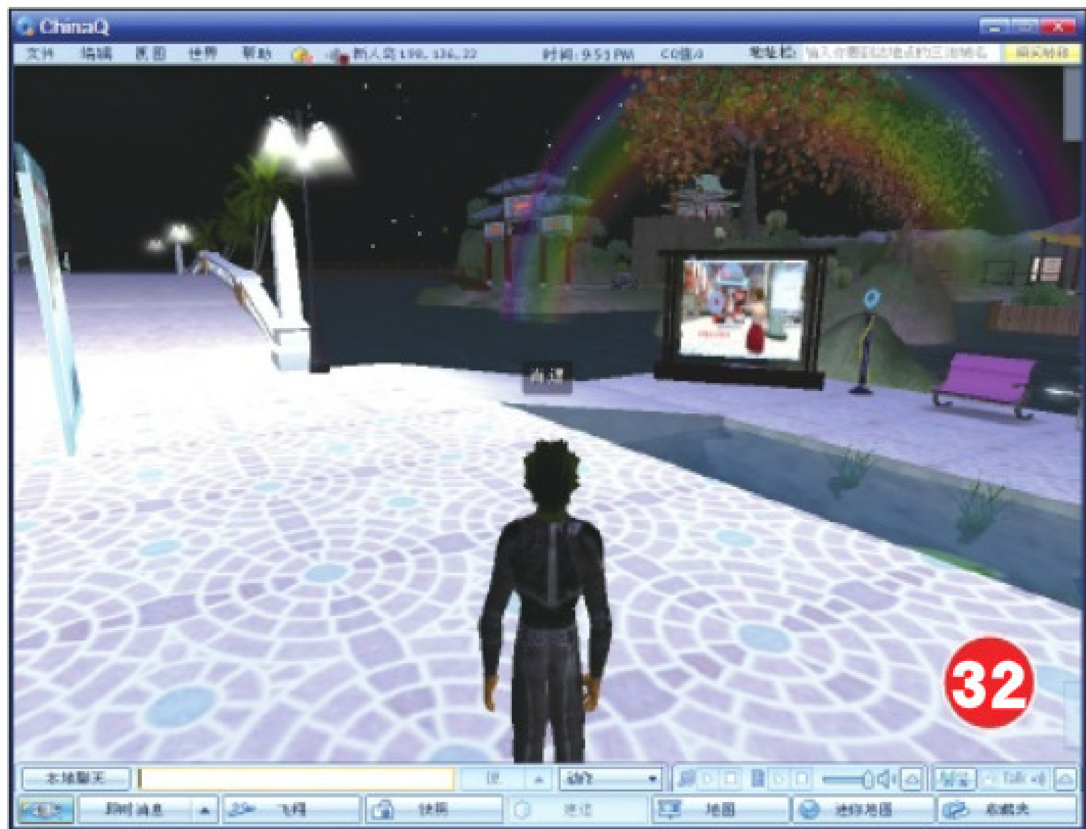
相对而言，Novoking世界中的虚拟交易没有采用Second Life中的自由市场经济体系，而是由官方建立受管制的虚拟物品交易平台，自由度相对来说小了许多。

五、ChinaQ，中国电信的虚拟世界游戏



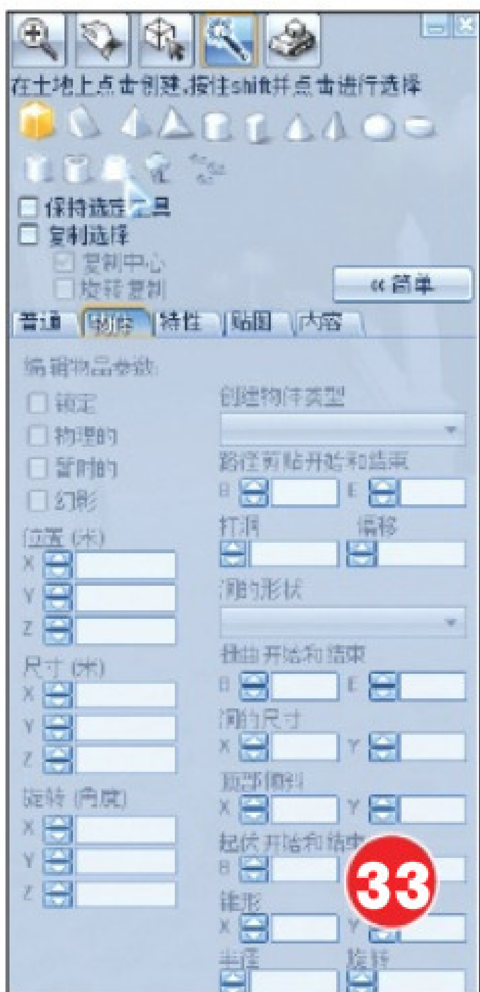


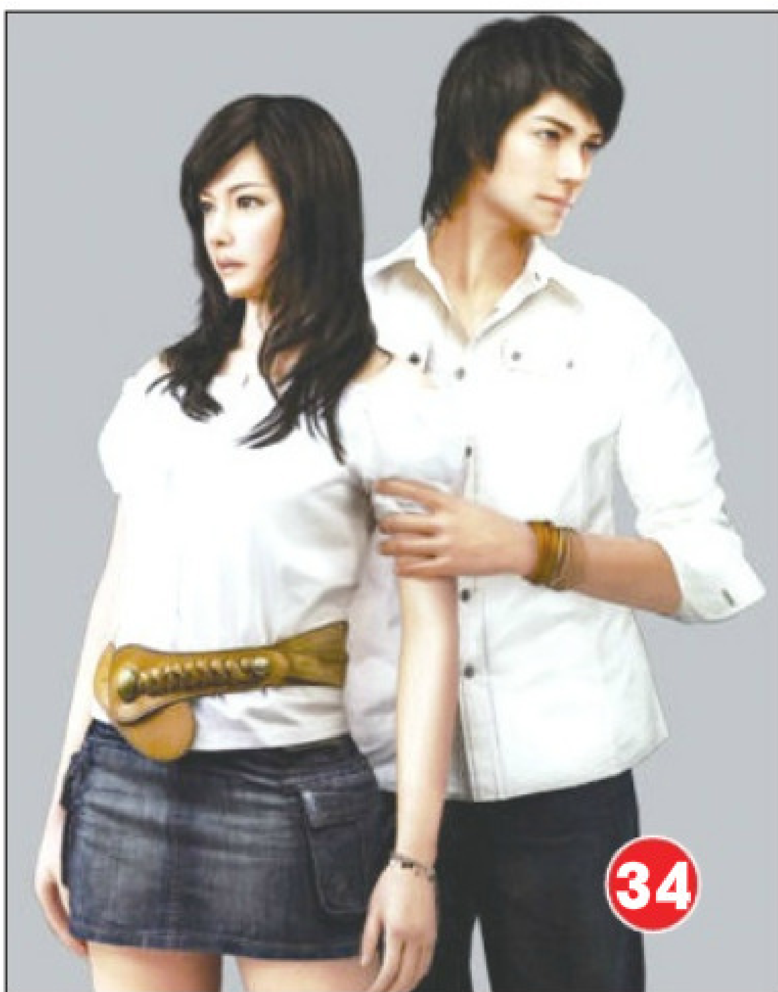
3D虚拟世界的诱惑力太大，众多的网络巨头都开始涉足参与3D虚拟世界的竞争。Google早就推出了自己的虚拟世界产品"Lively"，不过Lively没有开放多久，就于2008年底关



闭了。然而此举并未影响到其他公司对3D虚拟世界的热情，中国电信也推出了自己的虚拟世界产品“ChinaQ”，目前正在内测中。

ChinaQ的客户端与Second Life非常相似，就如一个中文版的Second Life（图32），不过ChinaQ也不是从洪荒开始创建世界的，在虚拟世界中已有许多精美的建筑和热闹的都市。进入虚拟世界后，可以购买土地、交友聊天、休闲娱乐、创业赚钱，并可利用ChinaQ提供的3D制作工具，建造出完全个性化的环境建筑、人物形象及虚拟物品等。另外，ChinaQ为吸引用户，设计了任务系统，大大增加了普通用户的活跃度。ChinaQ的建造工具与Second Life也几乎一模一样（图33），据了解，ChinaQ和Second Life都是建立在同样架构之上的，因此相似性非常多。





在ChinaQ虚拟世界中，经济活动有其他虚拟世界不具备的优势，其他虚拟世界需构建特殊的支付和交换平台，而在ChinaQ中用户账号将和ADSL及电话绑定，方便进行虚拟货币的结算，交易变得非常简单。作为中国通讯巨头，中国电信的ChinaQ3D虚拟世界吸引了许多大公司入驻，现在已有华为、宝马、思科等企业在ChinaQ建立了自己的虚拟公司。

除了上文介绍的虚拟世界外，还有许多虚拟世界不断涌现，例如即将发布的“星世界”，它是一个逼真的3D虚拟世界，也是一个大型SNS化休闲娱乐3D社区。此款平台采用先进《虚幻3》引擎技术，拥有许多国内首创的特色，如舞蹈设计、3D家居场景理念、人物个性化设置等，社区中的人物动作细化到每个关节运动状态，和现实生活中的真人动作极其相似（图34）。扬耀网络科技全力打造的3D虚拟世界MWorld，也在今年下半年获得2300万美元风投，正在紧密开发中。MWorld更注重精美的画面和高互动的体验，用户可以通过3D Avatar系统任意选择自己的网络形象，并有上百万种个性化的漂亮服饰（图35），3D Home系统提供给用户一个逼真的虚拟小家。在自己的家中，可写博客、看影视、听音乐，邀请好友作客（图36）、聊天、游戏等。MWorld将会是一个引入网游概念的3D交友社区，借鉴网游的许多优点，更强调虚拟世界中人与人之间的互动联系，而不仅仅是经济往来。





结语

国内的各种3D虚拟世界，如雨后春笋般纷纷涌现，不过在目前由于硬件、软件和带宽等各种因素的制约，在中国3D虚拟世界还远没有我们所期望的那样火爆。

在国内各种虚拟世界要想成功，并不能照搬Second Life的模式，国内用户有着自己的特点，必须让3D虚拟世界更符合国内用户的习惯。例如在Second Life中，许多国内用户是难以忍受从一片空白荒芜上进行开拓发展的，国内用户不喜欢太多自由的创造，愿意虚拟世界中已提供了热闹的都市、漂亮的衣服和更多可玩的地方，或在既有的空间里去改造去选择。另外，纯粹创造和经济型的虚拟世界难以吸引国内用户，国内用户可能希望有更多的SNS体验，在虚拟世界中结识更多的朋友，有更多可供娱乐的内容。

在3D虚拟世界中，用户将会体验到与网游不同的娱乐方式和SNS社交体验，随着虚拟社交与虚拟经济概念的推广普及，相信3D虚拟世界在国内的前途发展将不可限量。也许用不了多久，中国虚拟世界中的百万富翁即将出现，更多的用户会选择3D虚拟世界代替网游，体验崭新的第二人生经历，将会成为新的娱乐方式。P

熊市中的网络“牛”客求生法则

■天津 哈林

金融危机大浪涌起之后，亚姐下岗，股市熊灾。大鱼吃小鱼，小鱼吃虾米，小虾米们当然要勉力自救。赚钱、省钱、多攒钱、少花钱，应该成为新的四项基本生活原则。听客、拍客、藏客、食客等等只有出项没有收入的风花雪月都只好化为回忆，现在，守着网络这般快捷方便的平台，就得想着如何才能熬过这个经济“严冬”。那么，就让我们来观摩并学习一下网络中的其他“客”们。他们以自己独特的方式证明，在利用网络赚钱省钱方面的“牛”人一等，与众不同。

威客——打怪升级不如做任务

●第一步 以下问题答案中a和b的总数超过3个进入“第二步测试”，否则转“第三步测试”。

1.能随时保持对钱财的清醒头脑：
a.没错 b.经常 c.有时 d.从不

2.你对制服的态度是：
a.超级讨厌和别人穿同样衣服；b.有点厌烦
c.还好 d.就是很喜欢

3.你花在网络上的时间是：
a.长期泡在网上 b.经常有机会上
c.很少上网 d.几乎从不上

4.你怎么看兢兢业业的上班族？
a.可怜，那么早起床 b.保守又乏味
c.平淡，不过还好 d.很正常,我就是其中一员

●第二步 以下问题a答案超过4个，则为“点子威客”、b答案超过3个为“店铺威客”，其他类型进入第三步测试。

1.看到天上疾走的云,多半会联想到：
a.奔驰的动物 b.神仙乘的坐骑
c.鬼怪的脸 d.就是云而已

2.你对未来的设想，包括拥有自己的公司或店铺吗？
a.坚信如此 b.很有可能哦
c.碰运气吧 d.从没想过

3.你上学时和同学的关系如何？
a.和大多数人关系相当糟 b.有被排斥的感觉
c.感觉上还可以 d.相当融洽,有自己的小圈子

4.在你梦里经常出现：
a.天空、海洋、荒原 b.动物
c.敌人，被追赶 d.说不清

5.一项头疼的工作待完成，你多半会：
a.拖到不能再拖时做 b.整个时间限度内零散做完
c.第一时间完成 d.找人帮忙

●第三步 以下问题a和b的总数超过2个，为“手工威客”；其余选择为“三替威客”。

1.你是否掌握下面一种技能？
a.绘画 b.手工制作物品 c.裁剪缝纫 d.以上都没有

2.店铺和公司比起来，你更愿意拥有哪个？
a.都非常感兴趣 b.一家小店铺
c.一个带办公室的公司 d.不知道

3.语言方面，你可以看懂几种文字的洗发水广告？
a.不少于3种 b.至少2种 c.中文1种 d.中文很勉强

“威客”不是什么新鲜事物，字典上说他们是在互联网上通过解决科学、技术、工作、生活、学习中的问题从而让知识、智慧、经验、技能体现经济价值的人，大白话说就是从互联网上寻找外包工作的人。



这个种群从诞生的第一天起就充满了不确定性，有工作的捧个钱场，没工作的捧个人场（“威客”显然是最方便的兼职方式之一）。你能用智慧赚取财富吗？“威客”英文名称为Witkey，意思就是智慧的钥匙。受智商限制，不是每个人都能赚到这桶金。心态要平和哦！

推荐威客网站：

猪八戒网（http://www.zhubajie.com/）目前国内最热闹的威客网之一，可完成的任务多多，但危险也多，也要小心像猪八戒娶媳妇一样空欢喜一场。



任务中国（http://www.taskcn.com/）非常能体现网游精神的百万用户威客网，让人有完成任务换取经验的错觉。



威客中国（http://www.vikecn.com/）官方的就是权威的，虽然这个“官方”也不知道通过国家认证没有……



点子威客　关键词：懒散+灵感

不太适合遵守时间的点子威客，具有靠灵感敛财的天赋，不适合在固定体制下谋生。如果你为自己工作，爆发的创意能给你带来断断续续的财源，费力不多但也不太稳定。

店铺威客　关键词：自主+自在

如果说你能在职场人际中游刃有余，恐怕连你自己都不会相信，因此你最适合自营小商业的模式。开一家小店，灵活利用有限的资源，比如代为照料宠物的服务性威客。

手工威客　关键词：死性+技术

财务观念比较死板的你适合做个靠技术吃饭的自由职业者，好在现代社会只要技术精通，都不必担心饭碗问题。不过如果不能在财源的灵活性上多动心思，那你最好还是祈祷回到手工作坊时代吧。

三替威客　关键词：临时+服务

所谓三替，就是各种各样的临时顶替工作，这也不失为辞别公司单飞的一种方式。因为你实在不具备自由发展的潜质，所以不能把全部财务希望都寄托在网络或其他类似的渠道上。

自主性和独立性是你在财务方面欠缺的“智慧钥匙”，还是多给自己一些独立工作的机会加以打磨吧。

账客——今天你记账了没有?

鄙夷月光族，打倒刷卡奴！经济危机还要花钱？开源节流是持家王道。尤其当你没能力多赚时，更要学会节俭。兄弟，你今天记账了没有？

没记账习惯？那你又落伍啦！

别以为拿出小本本记账是老年人的专利，越来越多的白领开始在网络上拥有电子账本，这些人被统称为“账客”。“账客”们认为，“省钱”只是记账的直接结果，记账的根本目的是为了提升生活品质。这种精打细算的花钱方法，越来越被新生代小白领小金领们当作潮流。雨后春笋一样冒出来的个人电子账本网，现在是写字楼里的新兴宠物，电子账本可以归入本年度最老少咸宜电脑游戏行列，绿色纯天然无污染，还能省钱哦！

“账客”们的口号是——你赚到的钱并不是你的钱！你存下的钱才是你的钱！

这已经不是量入为出可以衡量的省钱级别了，简直是后现代主义持家规则。啥？酱紫很小市民？错，记账明明是件很小布尔乔亚很闷骚的事情。听好，“账客”们还有一句口号——“记账就是记人生”，那真是配着红酒才能说出来的经典小资调调。



账客日记

账客C小姐：记账并不代表理财，只有每天完整记录下自己的开销，然后根据账单做出有效分析和详细比较，不断调整自己的收支方式和资金渠道，才能真正达到理财效果。（可作为主流舆论参考）

账客L小姐：现在闲着没事就去看看别人的公开账单，如果发现一些不必要的开支，那真是“看别人花钱，让自己乐去吧！”说句不好听的，还真有点幸灾乐祸的感觉。（幸灾乐祸地看别人花钱，多么有爱的乐趣啊……）

账客小J：看看这一年来的记账情况，发现这一年自己花了好多钱啊，这样下去可不行，明年一定要收紧银根啊，一定要积累一点钱在手上才行。5555……（质朴，平实，情感自然充沛，而且也是出现频率最高的账客宣言）

账客M：早饭在家解决，用微波炉加热牛奶和粥；上下班地铁改为坐公交，0.8元；午饭在单位食堂，3元；晚饭和朋友聚会AA制，22元。（在一线城市百元过一周大挑战，不容易）



推荐网站



中国账客网（http://www.jizhangla.com/diary/）页面干净，操作简便，日记本功能不错，顺便还能当博客用。

钱包网（http://www.qian8ao.com/）公主风格可爱界面，推荐女性使用。

财客在线（http://www.caakee.com/）office简洁风格，操作方便。

盐糖记（http://www.ytji.com/）主妇首选，茶米油烟，打折特价，家长里短。

蘑菇网（http://www.gmogu.com/）风格没有名字那么可爱，有统计消费结构图等功能，很适合管不住手的人自我反省。



Start：如果和几个亲密朋友一起出游，你对财务问题抱着什么样的态度？

1.民以食为天，吃饭付钱，你愿意采用的方式？

a.平均分摊 b.各自点饭各自付钱 c.每顿轮流请客

2.景区有几块钱的小纪念品出售，替朋友垫付了一个纪念品的钱，第二天你还会记得吗？

a.多会忘掉 b.会，但第三天就不一定记得

c.亲兄弟明算账，我会记得牢牢的！

3.朋友似乎忘了还欠你钱，要不要提醒他？

a.算了，几块钱而已 b.委婉提点一下，不会明说

c.直接讨债

4.一起吃了点小吃，如果朋友抢着替你付账，又不让你还钱呢？

a.坚决要还

b.心里记得每个人花的钱，自己也替对方付账几次，尽量让大家保持平衡

c.他诚心要请，那就算了

5.你是怎么计算出来这一趟的花销？

a.回家再看带出的钱还剩多少，其他是花掉的

b.心里记住大的支出数额

c.每笔详细记账

6.如果让你记账，你的基数是：

a.5块以上的花销 b.两位数的花销

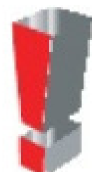
c.50以上的花销

7.说好了给家人朋友带旅游特产，可是很重，还有其他方法可以解决吗？

a.不带了，回去再解释

b.回去再利用网上购物或邮购，买些当地特产

c.买了一路背回去



a=5块，b=50块，c=100块，算算你一共得了多少分。

5块～50块 铁公鸡账客

你表面上可能豪爽，其实对账目很警惕，不过你记账不是为了省钱，而是因为你既不想欠别人的钱，也不想欠别人的情，反过来也一样，像个铁打的公鸡，让人无隙可乘。不过每天在电子账本上记下每笔花销，你可没有那个耐心。花钱的时候，你就已经把该省的钱省下来了，用不着靠记账来节约。至于每天记账——明明是降低生活质量嘛！不过，别人要是做了对不起你的事情，你心里有本账，可会记很久哦！

50块～300块 糊涂虫账客

就像你做其他事情一样，你记账也只会是一时热度，所以记账也只会越记越糊涂。钱总是莫名其妙减少了，每次外出，总有100块以上的支出对不上号，所以电子账本对你是一道福音，搞清楚自己把钱都花在哪些地方，你的生活质量自然就会提高了。你有时候有点小吝啬，但很多时候又会胡乱慷慨，不止是财物问题。

300～500块 盘算精账客

欠了你钱，虽然你不会直接追讨，但别以为你会忘掉。你把每笔账都记得清清楚楚。而别人对不起你的地方，你更是一桩桩暗中记下，绝不遗忘。电子账本算什么，你心里的账本才是一本细账，不讨回来总觉得不安。对你来说，记账就是记人生，一点都没有错。可是别光记得别人的欠账不还，也要记一些别人的好处哦！不然你的帐本只会让生活越来越糟，还是早点了账清算吧。

500块以上 精细鬼帐客

化身精细鬼的你，有记账的偏好，对钱的敏感度超级高，绝对是往里糊涂不对外糊涂的典型。让你主动出血很难，欠你钱不还更难。就算你的账不记在纸上，也会记在心里，而你的账本肯定不会拿去和别人交流。烧几个账本，对你来说只会有好处吧。

淘客——网络就是全天候自由市场，摆摊叫卖随我安排

有了网络，很多事都变得更加便利，比如说——摆摊。

既不用担心城管挥着旗子来罚款，也不必提防买卖双方一言不合大打出手，最大的好处是所有物价一目了然，比逛义乌小商品市场还有乐趣。还有在网络淘货不必动用到腿，只管坐在电脑前养小肚子就好。

在网上卖掉你的二手货，也是个节约的方法，比如把去年收到的圣诞礼物或者上一季的打折衣服拿去卖点钱，就有预算购置新东西了。不过这可不能上瘾，否则高价买低价卖的过程重复多了，享受到甜头的可不是你，而是接受你那些几乎全新处理品的人哦！淘客因“淘宝网”而生，去淘宝上买东西是淘客；在淘宝上卖东西的人，也要去淘好的宝贝供给客户，实际上也是淘客。有求就有需，为淘客开始的专业网站出现了，比如淘宝精品导购（www.taodg.com），淘客网（http://www.taokshop.com）以及淘客商城（www.taokshop.com）和淘客论坛（www.taokebbs.com）。

淘客到哪里找便宜又优质的商品呢？去市场寻找商品尾货是不少淘客的淘货法宝，由此又带动了网下的“淘货”热潮——“扫尾货”。尾货来源包括：加工厂家按订单交货后的部分剩余产品；加工企业订单不能顺利出关，只能转为内销的产品；由于产品转型、经营不善、生产过剩或者流转方面的原因企业的库存品；以及流通环节卖不出去的积压产品等。近来“扫尾货”风强劲，手机、电视、电脑等市场也出现了尾货之说。



一位淘客扫尾货，花两百多元买了两百多件东西，平均一件不到一元

测试：你真的会省钱？做做这个测试，给你非典型经济时代的省钱建议。

（以下题目如所有选项都不符合自己情况，请跳过）

1.需要去的地方步行超过20分钟，不通公车，而且时间不紧，你选择：
a.打车　b.坐三轮　c.走路

2.如果你有一种不良嗜好，比如吸烟，哪种理由足以让你戒掉它？
a.法律不允许　b.它一年会花掉你1/10的收入　c.有害健康

3.你经常作息时间紊乱吗？
a.经常早上不起，晚上不睡　b.遇到特殊情况会这样　c.作息基本规律

4.某种保健品能让人年轻10岁，如假包换，只不过价格高昂，你会不会考虑购买？
a.一定要买！　b.难说，如果经济允许的话可以　c.不予考虑

5.你会不会用缝纫机？或者至少会用针线？
a.不会　b.会但是很少用　c.经常自己动手

6.神秘聚会后，主人让你选择一只戒指作为礼物带走，你选：
a.铜戒指　b.银戒指　c.铁戒指

7.你用巨大杯子喝水吗？
a.嗯，超大型杯　b.中型杯　c.一般的小杯

8.投资对你是很冒风险的事情？
a.我从不轻易投资超过3位数　b.机会好的话也会大额投资　c.至少有两处风险投资

9.停下测试，数数手边有多少随手买来的无用小玩意？
a.超过10件　b.5到9件　c.不足5件

10.你买装饰品的原则是：
a.精益求精　b.同类商品中最便宜的　c.实惠的代用品或仿制品

11.参加某次复古装束的聚会，你会不会花钱做一件华服？
a.肯定会　b.做套便宜的　c.坚决不会

12.你曾经花钱瘦身吗？
a.花了不少　b.少许花了一些　c.与其花钱，不如干点力气活，多走走路

淘客原则

把人民币变成电子形式，花钱时总有点缺乏真实感，最好顺便记个账。

推荐淘客网站：

淘宝网（http://www.taobao.com）目前国内一枝独秀的网购基地，至少网站到现在还死撑着不收取任何中间费用。

易趣（http://www.ebay.com）eBay是美国人的不二选择，国际性重要地位不容忽视哦，而且连变形金刚都要上易趣找能量块哦。

拍拍网（http://www.paipai.com/）身为腾讯旗下的购物网站，有QQ企鹅的地方就有拍拍的广告不停往外跳，连锁经营可怕啊可怕……

测试结果

答案中a超过6个——败家子

败家子的你懒得时刻为省钱精打细算，松松垮垮过日子。你也是个物质主义者，想花的地方决不吝惜。容易冲动和追赶潮流的你，经常随手买一些没大用的东西，如果只有中等收入，基本存不下钱来。在该花大钱的地方，就会手头发紧，不得不抠了。

诊断：少看时尚报刊，减少上网购物或刷卡，路过小店时低下头，再买一辆便宜的自行车。

b超过6个——居家族

你的花钱方式比较中庸，虽然不够精细抠门，至少能在同等需求上少花一些，类似居家主妇思维模式。尽管你也感觉自己在节约，可已在“不买贵的总行吧”口号下，零零散散花光了本该存进银行的一部分，难以抵抗物质吸引让你的积蓄增长缓慢，想做中产阶级也难。

诊断：当喜欢上什么东西的时候，忍过1个月再去买，你真的还想要它吗？

c超过6个——守财奴

守财和节俭不同，你抠门不是为了花最少的钱获得最大满足，只是单纯的财迷，少吃一口爱吃的点心，少去一次游乐园，至于攒下钱的安排，却不一定能让自己更加幸福。你在小地方计算精细，在大处倒容易犯错，这种抠门影响你的生活质量，最后还不一定抠出个巨富。

诊断：钱不是攒出来的，是赚出来，越花钱越有赚钱的动力，用这话激励自己吧！

a、b、c都没有超过6个——

你会在兴致所至时省钱，该花钱时也不吝惜。对你来说钱是为了让自己高兴的，不管是精打细算还是一掷千金，都是为了提高幸福感。所以有时候能不为物质束缚，有时候又缺少计划性。足够的金钱存储能给你极大满足，可惜你也是存钱不会太多的类型。

诊断：你会把钱花在莫名其妙的地方，不过总体上还是个懂得省钱的人，随你高兴吧。

租客——奢侈品，非借不能用也



一套香奈儿套装，配个50块钱的地摊包肯定是笑话。但奈何包大银少，工薪层小虾米买了阿曼尼西装就买不起Hermes的领带。省吃俭用？动结婚资金？傻！

买不起，可以租，租借生活其实不坏。虽然你不能拥有一个几万元名牌包的最后结果，却享受了它的美好阶段。反正再贵的东西买回一年就会折旧掉一大半价值，除非它是古董。

只求一时拥有，不求天长地久，才是“租客”们的王道——开租来的宝马，穿租来的礼服，戴租来的瑞士莲表，拿租来的DV，拍租来的生活，嗯哼，和买来的一样精彩。



只有你想不到，没有网络租不到

你有闲置不用的东西也可放在网上出租，节省储藏空间还充分利用资源，这建议对占有欲强的人不适合哦。

租客日记

租客sara：偶做时尚杂志编辑滴，也得出席一些重要场合。老板负责服装，不过大家都知道，配件才是重点啊。一条Hermes丝巾够我两个月薪水，租一天只要30块，再加上爱马仕手包，Coco的鞋子，200块钱搞定。

租客小D：女朋友说买套婚纱，我劝她，这种八百辈子用一次的东西，买下来纯属浪费。结果她能租就租，从善如流退了一大堆婚礼上要用的东西。省钱是省钱，我就怕她租上瘾，到时候连新郎也用租的。

租客原则

租可租，非常租。享受租生活的时候，你会不会想腕上的镶钻表，究竟在多少只手下婉转承欢过？上面有多少大肠杆菌、痢疾杆菌、金黄葡萄球菌？回收消毒程序很重要，如果你有那么点点洁癖，千万别考虑租贴身物品。

租可租，爱惜租。不是自家东西，用起来就要加倍爱惜。目前租借物品的赔偿标准还不是很规范，小心掉进租方的“仙人跳”大坑里。

租客网站推荐

租客·中国（http://www.zukecn.com/）服装首饰手表之类的奢侈品比较多，晚宴必用。



租客（http://www.zuke.cn/）电子产品和代步工具为主的租赁网，鼓励建设节约型社会。



Start：

1.和心爱的人举行婚礼，礼服该如何解决？
a.当然是买——转2　　b.一个字，租——转3

2.对于只能用一次的结婚礼服，你打算出多少预算？
a.在能力范围之内买自己喜欢的——转4
b.一生一次的婚礼，不惜血本也要买最好的——转6

3.朋友买了一辆你希望在婚礼上出现的好车，只要你开口，他一定会慷慨地借你：
a.借，不用花钱最好——转6　　b.还是租一辆吧——转5

4.你介意穿别人的二手衣服吗？哪怕是八九成新的名牌？
a.还是会介意——转8　　b.不介意——转5

5.有一部你非常喜欢的系列剧，而电视台里又没播，你会选择：
a.买碟收藏——转8　　b.到网上看，或者租碟来看——转7

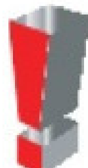
6.免费的转让物品和需要花钱的全新物品，你倾向于哪个？
a.免费优先——转9　　b.宁可花钱也要新的——转7

7.你更介意把自己的什么东西借给朋友？
a.心爱的书或光碟——转8　　b.比较贴身的衣服——转9

8.你是图书馆的常客吗？
a.不算——四等租客　　b.是——转10

9.你认为今生一定要买套属于自己的房子吗？
a.没必要——转10　　b.是——三等租客

10.如果完美的约会可以花少量钱租到，假设你是单身，会接受这种消费吗？
a.很难接受——二等租客　　b.我可能会尝试——一等租客



一等租客 租生活

赞成“租人”的你最有“哈租”精神，能做到只在乎拥有过程，而不在意最终归属权，说明你已具备了租生活的重要条件。反正从物到人，没什么不能租赁的，而且比起自己花大力投资，租来的生活比较经济实惠。你甚至也会租个美丽异性同行，大摇大摆出席同学婚礼，或租条小狗牵着逛街，享受因宠物而大增的回头率。所有权就意味着一系列的责任和麻烦，不如暂借——在你潜意识里，是不是有这样的念头闪过呢？

二等租客 租物品

只要是能分享的物品，你都赞成用租的方式流通，你也可能会把自己闲置的东西拿去出租。但涉及到离自己生活太近的东西，你的隐私意识就会变得很强，比如更贴身的衣物，比如自己收藏的光碟，都是“自己的”东西，甚至也不喜欢借给朋友。可以和其他人共用的，就是些可有可无的奢侈品、读过就扔的书刊。什么可以租，什么不可以，你可是分得清清楚楚。

三等租客 租实惠

虽然不是很喜欢“租”来的东西，但比起花钱太多的新品，经济问题面前你还是会乖乖低头呢。你的“租”只是为了便宜而从权考虑，如果经济允许，当然还是新的称心。你是实惠主义，不是实用主义。你最浪费的做法，是会买上一大堆便宜但质量不高的东西，却不肯花少量钱租一件名品拿出去充门面。在你深层的意识里，还是觉得只有“自己拥有”才会更具安全感吧。

四等租客 什么也不租

你对“所属权”问题过于敏感，简直像犬类划定地盘一样，恨不得给所有属于自己的东西贴上标签，外敌勿侵。当然，你也不喜欢碰别人的所有物，总有种不干净的感觉。你不能接受“租”，其中有洁癖作祟，还有独占欲超强的原因。对你来说“拥有”是第一位，至于之后会不会用到，反而不重要了。你家里肯定有一堆买回之后就没穿过的衣服，或从没有看完的光碟书刊。但你宁愿闲置落灰，也不愿意拿出去租给别人，这才是资源的大浪费哦。

换客——浪漫主义节俭



换客名扬天下的事例，是2005年7月14日至2006年7月12日期间，加拿大小伙凯尔·麦克唐纳德以一枚红色大曲别针为资本，经过16次物物交换，最终不仅实现了换别墅的梦想，而且还与兰登书屋公司签订了出书协议，并把该书的电影拍摄权卖给了好莱坞梦工厂。这给了许多人“用廉价品可以换出昂贵商品”的幻觉，中国也有人效仿凯尔的行为。经过几年的沉浮，换客回到了“需求决定价值”的正确道路上。

金融危机当道，荷包商家还要劝人们在新一季的CD香水迪奥外套上浪费Money，是卖家疯了，还是买家疯了？

广大“不血拼会死星人”需要对一个新词提起高度注意，那就是——Recession chic（不景气时髦）！

就算经济不景气，时髦仍然是很多人的必需品，从1930年的美国经济大萧条开始，就已经有人推出过“在经济不好时仍能购买的新款大衣”，“不景气时髦”受到那些没活可干的大牌设计师们的热情欢迎。

经济危机影响了人们买东西的信心，“不景气时髦”这个词却给了美国人和欧洲人继续花钱的借口——“这好像是给了消费者一个为自己花钱习惯和惯性编造的理由，但不得不承认它是有振奋作用的。”

商家说：“减价商品若是让购买者体会到不够尊贵的服务，顾客将十分迟疑，这就对萧条时期的服务提出更高要求，不然怎么将东西卖出去？”

买家说：“我们花费得比以前少，买到的东西则会更加珍惜，利用率十分高，所以现在购物也没什么不好”。

“不景气时髦”说到底不过是找个花钱的理由，所以新一季时髦到来时，谁也跑不掉。可柜子里满坑满谷的鞋子、MP3和丝巾怎么办？人无我有，人有我无，换给别人，岂不皆大欢喜。

换客守则

● 行走江湖，最重要的是个“诚”字。

换客Z先生：和别人换了个游戏机，打开以后——哼哼，是游戏机，不过连俄罗斯方块都玩不了，等于一块塑料。

● 别太计较等价交换

“换客”们的口头禅是“开心就好”。别针换别墅是极端浪漫主义的偶然事件，骏马换成烂苹果也不一定就只在安徒生童话里发生。以物易物，本来就很难做到绝对公平，双方觉得差不多就行啦。

● 当面交易最安心

北京、广州、上海、成都这些城市都有自己的同城换物网，物物交换不比网购，还是当面最安全。

推荐换客网站

易物网（http://www.huanke.com/）中规中矩的换客社区，目标是有朝一日实现中国式的“钢笔换别墅”。

易物趣（http://www.ewuqu.com/）强调北京地区概念，虽然内容不丰富，看上去还实用。

拼客——人民就是力量

“拼客”的出现，充分证明了一条古老真理——人多力量大，要省钱还得靠人海战术！大家AA掉原本要一个人负担的消费，分摊成本、共享优惠，顺便还能交朋结友、泡MM。



前几年开始流行的拼车算啥，现在有拼饭、拼房、拼游、拼购、拼学、拼卡……嘿嘿，除了拼命之外，凡可拼之物皆拼之是“拼客”的准则。连宠物都能拼着养，一条狗狗，你养一个月我养一个月，每个人过了养宠的瘾，又不至于被宠物拴得连长假都不能自在出行。

网友在打折论坛上发布分享各种优惠信息，也是一种拼客精神

“拼”的道德之一是“共享”，比如拼学，一个人买了资料，同伴皆可享之，拼书拼碟都是充分省钱的共享主义精神。拼着用购物卡、美容卡、健身卡、各类VIP卡，避免一次性支出，防止用不完浪费！还可以结伴而行，增进人际关系。

团购是拼客的另一种形式，网上发起团购的信息不少，省钱之路就在其中。

拼客推荐网站

拼客网（http://www.pinkecn.com/）覆盖全国，人数众多。

中国拼客网（http://www.pinkewang.com/）有红娘精神的拼客网站，拼人假结婚假恋爱的信息很多，据说有弄假成真的哟！

北京拼客俱乐部（http://www.pinkerclub.com/）公益氛围，八卦十足的地区拼客网。



都市拼客网（http://www.pinkecity.com/）上海专用，可惜界面不够友好。

拼客原则

某子曰，千金买邻。“拼生活”千好万好，最需要谨慎的是选择同伴，遇到操守差的人吃点小亏生点小气不算什么，千万当心，别引狼入室！

试客——贪小便宜不是罪



既然下定决心要开源节流，免费的东西当然不拿白不拿。免费发放试用机会本来是一种营销策略，每件产品发放的试用装就那么百千件，应付过百万的“试客”大军，明显是狼多肉少。

想想看，一个试用网站上，一种抢手试品往往只有10件左右，试用申请却和雪片数量有得拼，刨除走管理员人情后门的对手，真能吃到嘴里的人有几个？

但想做试客的人还是很多，毕竟天上掉馅饼的事情不多啊。在北京恒基中心上班的周小姐就是一位标准的“试客”，从化妆品到饮料，从商场购物券到新开业的美容SPA免费券，她都在网上寻找使用机会。向来是“月光族”的周小姐，自从变身“试客”后，不仅有了更多的消费体验，月开支还节省了将近1/4。而在营销人士眼里，迅速兴起的试客风潮，已经催生了所谓的“试客经济”，像“试用”“试吃”“试听”“试看”“试玩”“试驾”等“试”字头的关键词都是商家搜索竞价的热门。除了以往热衷于体验营销的数码、汽车、化妆品等商家外，传统的家电行业也开始涉足其中。

王小姐就职于某外企，整天上班就是对着电脑，热爱时尚与购物的她常常混迹于各大时尚网站和论坛，最爱就是跟风买东西。她印象中最早看到的网上免费试用的东西是某日本品牌的化妆品。她按广告上说的去注册申请，真的免费领取到了试用品。各种各样的试用品以及试用网站相继出现，“试客”时代就这样来临了。王小姐称，如今她已从网上免费拿到过化妆品、眼药水、护肤品、上百元的电动牙刷甚至卫生巾。上个月底，某欧洲化妆品牌推出凝脂粉妆系列新品的试用品，但必须到专柜上领取，她因加班错过了领取时间，为此还惋惜了很久。像王小姐这样的试客已经很多，经常是一人试过后，她周围所有的女伴就会行动起来加入试用行列。试用因其简单又实惠，响应率非常高。

试客实用技

网上

第一招：申领到试用品后，尽可能多填写使用报告，这样可以得到更多积分，当再次申领时，网站会对积分较高的用户偏心一些。

第二招：个人资料栏里，别把收入写得太低，一定要让网站感觉到你有足够的购买能力。比如强调“正在使用同类不同品牌的产品，所以很想试用一下这个品牌的DD作比较”。

第三招：能发多少申请就发多少吧，反正也就不到10%的成功率。这招基本是废话，没看到“试客”们头上“广种薄收”4个大字熠熠生辉吗？

柜台

第一招：和专卖柜台促销员搞好关系。如果你是她们眼中极具消费潜力的肥羊，试用品自然不用说。不过，既然你在看这篇文章，多半也是位钱包不鼓的抠抠族同胞……

第二招：时间+地点+人物+事件。

一般专柜的小样都是月初到货，到了中旬就没什么热门东西了。

选择新开业商场，或重新装修后新开柜的时候，拉营业额阶段的专柜BA自然比较好说话。

搞清该专柜的店长或主管，找他们买东西可以要到更多试用装。

大型促销活动的后几天，营业员对试用品的赠送自由度会大一些。

试客推荐网站

试用网（http://www.triers.cn/）以女性化妆品为主要方向，网站界面却缺乏女性气息。

试试网（http://www.trybb.com/）网站内容丰富，提供的试品种类从蔬菜营养片到婴儿用品五花八门。

图书试用网（http://www.ilucking.com/）以试用的的方式宣传推广图书。新颖的点子，需要更多的人气。

试客警告

试客也是高危行业哦，别以为便宜都是白占滴，如果你符合下面任何3条以上，就别打做试客省钱的算盘啦！

1.对个人信息和隐私比较谨慎的人

申请中需要填写姓名、电话、住址、身份证号码等内容。其中一些个人隐私信息有可能被转卖、利用、盗取，到时候就等着受无穷无尽的广告信息骚扰吧。

2.敏感型肤质的人

“试用”也有当小白鼠的含义，而试用装没啥发票保修单据，过敏可别想去消协投诉哦。而试开汽车试用新机之类的事情，不容易对新玩意上手的人就要当心损毁赔偿问题啦。

3.贪小便宜却不会算账的人

试用商品一般需要由“试客”负担邮寄费，一般的邮寄费用起价都是15元，但某些商品本身的价值还不及邮费。不会算账的人靠边站吧！

4.时间就是金钱的人

填写申请、填写报告，哪样都是耗时间的任务，省小钱却花了大把可以赚钱的时间，你真觉得合算？

5.容易产生品牌忠诚度的人

如果你用过某试用装之后，会习惯性用同一种产品，正中商家圈套——请花钱买吧。做试客得有朝三暮四精神，上半个月用倩碧，下半个月用玉兰油——谁知道下次能成功申领到什么东西！



特别推荐：www.poptry.com大众试客，《大众软件》的试客网站，详情请见本期139页。

怎么样，要不要效仿一下这些网络“牛”客们，让网络变成自己的钱袋子？不过，前途总是光明的，道路总是曲折的，天上不会掉馅饼的，巧干还得加苦干才能有收获的……好了好了，我不罗嗦了，我还得赶着发货去呢，快递已经在门口了。发完这批货我还得记账去……P



■北京 Griffin

前言

网络之大，无奇不有，本期的“网罗天下”为大家带来了一些有趣的东西。宅测试能够让你轻松认清自己的本质和判断力，塞尔达纸模则让你见识人类未泯的童心。看完本期栏目之后，你会感到世界每天都在变，而且越变越有趣。

宅测试

http://www.fuali.com/test.aspx?id=2c7d8bff-7f9d-4e46-a4e5-dfd101d894cc

你是不是一个臭宅？先不要忙着回答，答案你和我说了都不算。只要打开上面这个链接，回答网页上的30个问题，“宅测试”就能给告诉你，你的宅度有几分！

“你现在是不是开着4个终端？”

“你有没有一个真正意义上的男友/女友，老公/老婆？”

“是不是经常有人打电话问你可不可以周末去给他装Linux？”

“蜘蛛侠能赢金刚狼么？”



这些问题对于很多人来说可能有些莫名其妙，但却可以让一个宅无所遁形。里面都是一些臭宅热衷、痛苦或时时相伴的问题。如果你对自己的情趣和生活习惯有信心的话，欢迎尝试这个“宅测试”，看看你是不是能比我的分还低。

塞尔达纸模

http://www.nintendopapercraft.com/labels/Zelda.html

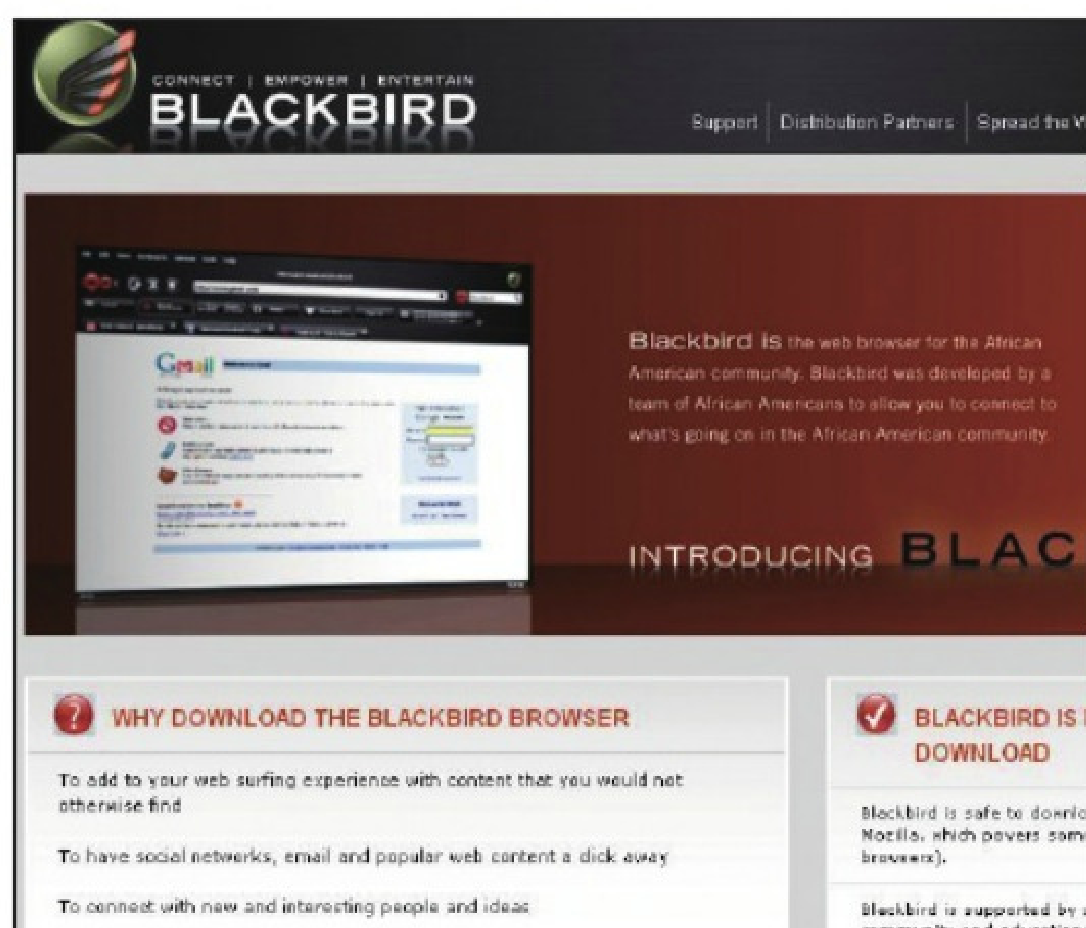
《塞尔达传说》是任天堂的一个传奇的动作冒险类型的电视游戏系列，宫本茂是这个系列的创始人。游戏融合了动作、冒险、解谜、角色扮演，还包含了少量的平台跳跃、潜入、竞速等元素，是任天堂的招牌系列之一。《塞尔达传说》在全球有很大的影响力，也是媒体评价最高的作品之一，而这一系列游戏的主人公——林克，也就是大家都知道的那个戴“绿帽子”的小人，更是千万玩家心中难以磨灭的形象。这个网站收集了世界各地塞尔达爱好者们制作的塞尔达纸模，包括各个版本中的不同形象，还有真人比例的林克帽子等。这些纸模的制作者用无比想象力和惊人的动手能力，表达出他们对《塞尔达传说》的强烈感情。不是宅到一定份上的人，是绝对做不出这种东西的。在这个网站上，你不但可以回顾塞尔达历代游戏的动人情节，还能体会纸制模型的特有风趣，甚至可以自己试着做一顶“绿帽子”，戴不戴就随你了。



黑人浏览器

http://www.blackbirdhome.com/index.html

奥巴马当选美国下任总统了，这虽然已经不是什么新闻，但想一想还是有些难以置信。世界上最强大国家的最高权力就要握在一个黑人手里了！有色人种欢呼吧，白人开始走下坡路了！咳……差点忘记要说什么了。是这样的，自从奥巴马当选之后，就出现了一个黑人浏览器（虽然二者之间没有什么因果关系）。这个浏览器名叫Blackbrid，是一个专门为非洲裔美国人制作的网页浏览器。Blackbird有点类似于定制版的Firefox，当然。它的主题一定是Black系的。Blackbird预装了一些便捷的插件，可让你直达某些美国黑人社区（African-American community）。最搞笑的是他们还制作了一个Black Search（基于Google的定制搜索），据说只能搜到黑人站点（Black sites）。不知道以后会不会有黄种人当选美国总统，然后再出一个“黄色浏览器”……





大甩卖？
——降价后的Windows家庭版是否值得购买

■晶合实验室 Mu
■北京 Sting

关键字：家庭版降价 性价比评述

编者按：微软终于放弃了死守多年的全球统一定价政策，将WinXP中文家庭版的价格调整到399元人民币，Vista中文家庭普通版调整到499元人民币，这已是普通用户可以接受的价格了，而且微软表示未来的Windows 7中文版也会降低价格，确实是一件好事。但大多数用户疑虑的是，降价的是家庭版（Home）系统，对于专业版（Professional）及终极版（Ultimate）系统会有哪些欠缺，会否影响使用呢？

微软终于降价了，很明显这是一个利好的消息。通常微软的系统更新缓慢，一款操作系统大约能有3年的主流期限，这样算下来，499元的Vista中文家庭普通版平摊到每天的使用费用大约0.46元，大约相当于两根普通香烟，应该说是比较便宜的了，WinXP家庭版则要更低一些。唯一的问题是家庭版在功能上会有哪些欠缺，如果功能限制太大，用户使用不便，那么就算不要钱也不是一个好选择。如果对普通用户的影响很小，各种软件使用正常，那么便是真正的高性价比。那么让我们来详细比较一下中文家庭版和专业版的实用感受。

对于系统不支持的功能，有的可使用第三方软件代替，毕竟系统自带的很多功能大都比较简陋（Vista系统也不例外），用户也宁愿使用更为强大的第三方软件，如Emeditor代替记事本、Foxmail代替Outlook等。对于能找到替代的功能，我们尽量给出替代方案，以使家庭版的欠缺看起来不那么糟糕。

WinXP Home VS WinXP Pro

WinXP Pro版本是Home版的超集，只要Home版有的功能Pro版都有。但反过来看，使用Home版的绝大部分用户却基本觉察不到与Pro版的区别，造成这一情况的原因一方面是用户界面几乎无差别，另一方面则源于微软恰当的市场区分策略。不过如果想最终判断二者功能上的差别是否能弥补价格上的差别（或说你是否能无视功能上的差别），仍需进一步了解详情。注意以下的对比均在WinXP SP3下进行，为清晰展示，在截图上，Pro版均选择默认的蓝色界面风格，而Home版则使用橄榄绿界面风格。

WinXP版本	WinXP Pro	WinXP Home	替代方案
64位CPU	支持	不支持	无
多CPU、多显示器	支持	不支持	无碍
多层次用户权限	支持	不支持	无
EFS加密	支持	不支持	无
域和智能镜像	支持	不支持	无
远程桌面	支持	只具备客户端	pcAnywhere等远程桌面软件
IIS安装	支持	不支持	无碍
脱机文件功能	支持	不支持	方瑞快备等同步软件（部分替代）
组策略编辑器	支持	不支持	Windows优化大师等系统调整软件
备份工具与ASR恢复	支持	支持备份，不支持ASR	Ghost
动态磁盘	支持	不支持	无
多国语言包	支持	不支持	无碍

最基础的考虑

如果你已在使用或正打算购买一个64位的CPU，那么最好还是趁早放弃Home版的购买计划，因为微软并没有推出64位的Home版WinXP。另外，Home版也不支持多CPU（不是多核），不支持多显示器，当然普通用户也很少用到这种配置。此外还有一种最基本的情况，就是你希望能从旧操作系统上升级（相信目前这种情况少之又少），请注意Home版不可从WinNT4.0及Win2000直接升级，原因是后二者原本为多用户权限设计，而Home版正好不在这个策略的覆盖范围之内，因此这种情况下只能升级到WinXP Pro版。

一、单机多权限用户

按照微软的市场策略，单机上是否能设置多层次权限的用户组，是划分不同市场需求的最根本标志。Home版和Pro版的最重要区别也在于此，实际上Pro版就可看作是Home版的一个“多用户加强＋企业化加强”版本。

1.Power User

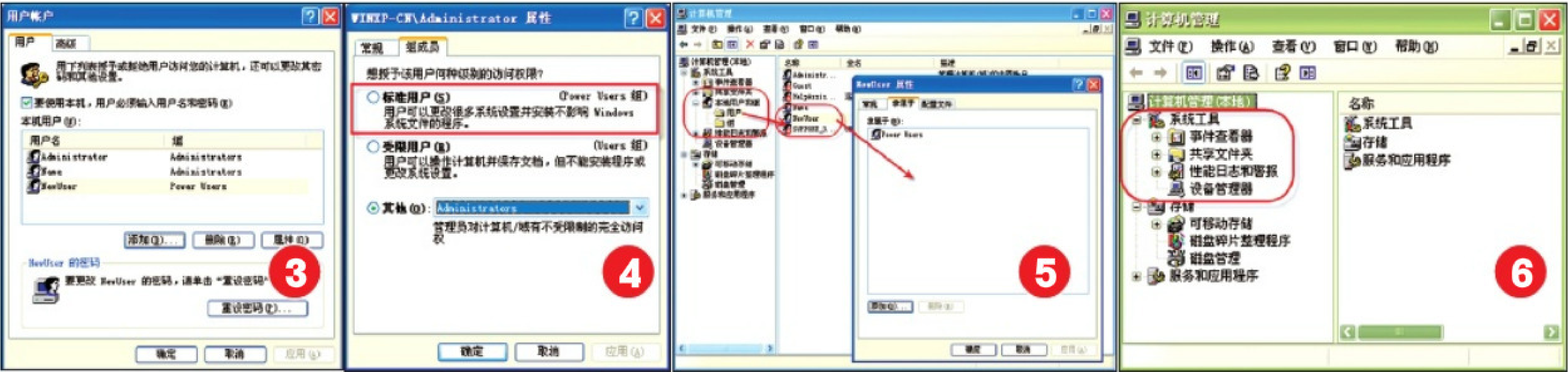
区分Pro版和Home版最重要的权限组之一是“Power User”（高级用户）。所谓“Power User”，是指权限位于管理员和受限用户之间的一组用户，他们可更改许多系统设置，并能安装程序，但所有操作都不能改动Windows的系统文件，同时他们也不可像管理员一样查看其他用户的文件，换言之他们可改变自己用户下的许多操作环境，但不能影响整台机器的其他用户。而所谓“受限用户”（User组），则根本不可改变任何系统设置。



Pro版上所设定的标准用户组即为Power User组，因为出于商业应用的需求，它希望赋予用户尽可能多的权限，但又不至于影响整个系统的稳定与安全（例如希望用户可自行安装一些程序，但如果程序中带病毒，则会被权限系统拦下，不致危害整个系统的安全）。而Home版中则根本没有这个组别，它只是简单将用户分为管理员和受限用户（**图1**）。



不过有趣的是在Pro版中，控制面板中“用户账户”默认的也只有两种用户：管理员和受限用户（**图2**）。但实际上，它只是将其他用户类型隐藏了起来，因此微软建议在Pro版中，可使用另一种“C2”设置工具（不得不说这是个值得商榷的做法）：通过“开始菜单”→“执行”输入命令“control userpasswords2”并回车，可打开“另一种”类型的“用户账户”设置对话框（**图3**），在这里添加或更改用户，也可验证前面所提到的“标准用户”即是“Power User组”的说法（**图4**）。同时在Pro版中，通过右击“我的电脑”→“管理”所打开的“计算机管理”窗口，用户也可方便地在“本地用户和组”中改变用户的权限（**图5**）。而以上两种方法在Home版中都不可用（**图6**）。

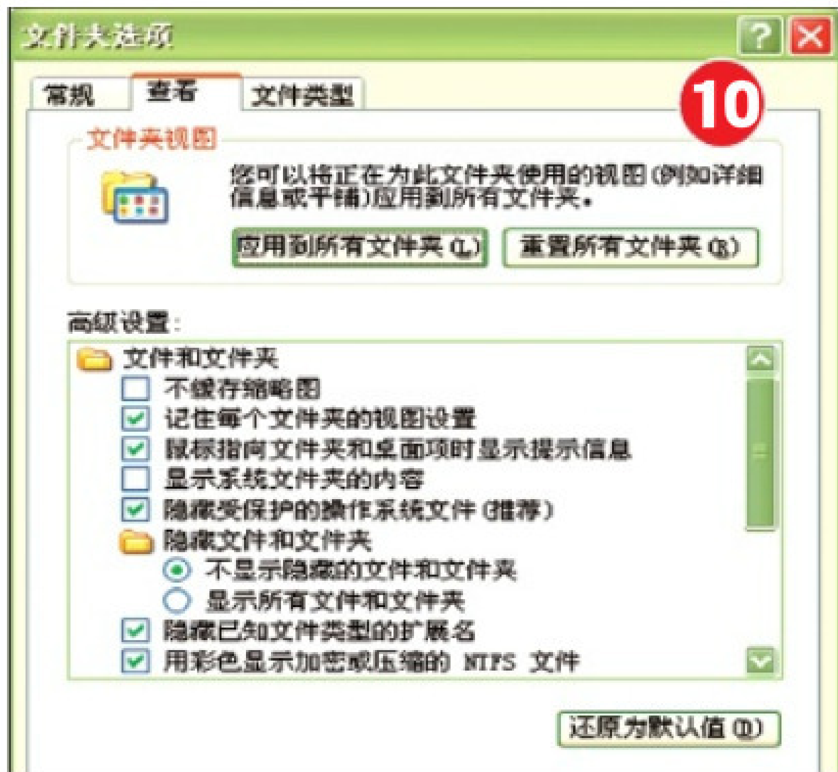


更进一步的是，由于Pro版更复杂的用户划分，因此可根据用户或用户组指定每个文件或文件夹的操作权限。要应用这一策略，必须改变默认的简单文件共享方式，方法是在资源管理器中点击菜单“工具”→“文件夹选项”，再将“查看”选项卡下的“使用简单文件共享（推荐）”勾除（**图7**）。这样，再查看文件或文件夹属性时，就能在“安全”选项卡下进行非常细致的用户权限设置（**图8**），将这一细致权限设置扩展到网络上其他用户，就是更复杂的共享权限设置（**图9**）。



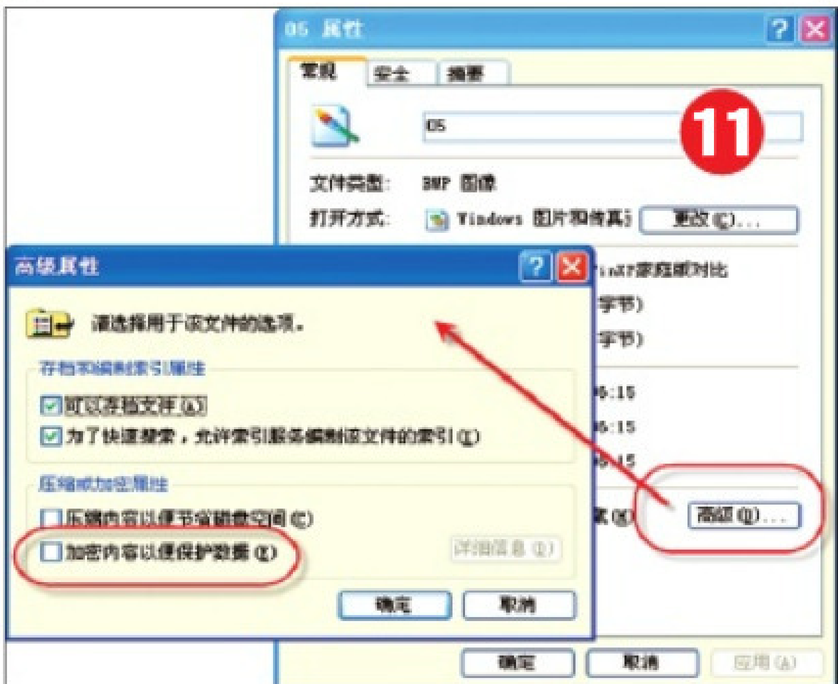
注： 多用户权限的磁盘存储基础是NTFS格式，格式为FAT32的分区，即使勾除“简单文件共享”也不能进行权限设置。

而在Home版中，根本就没有是否使用“简单文件共享”的选项（**图10**），无论是本地权限还是网络共享权限，都只是按照简单的方式进行：本地文件管理员拥有一切权限，而受限用户只可访问自己创建的文件及非系统性的公开文件，网络权限则一律按“Guest”权限分配。这样的方式看似粗糙，却也符合家用电脑用户关系简单的环境，鉴于一般电脑用户的水平，这种方式也不易出错——实际上在Pro版中，如果你不取消“简单文件共享”，默认的基本也就是这样的权限分配方式。

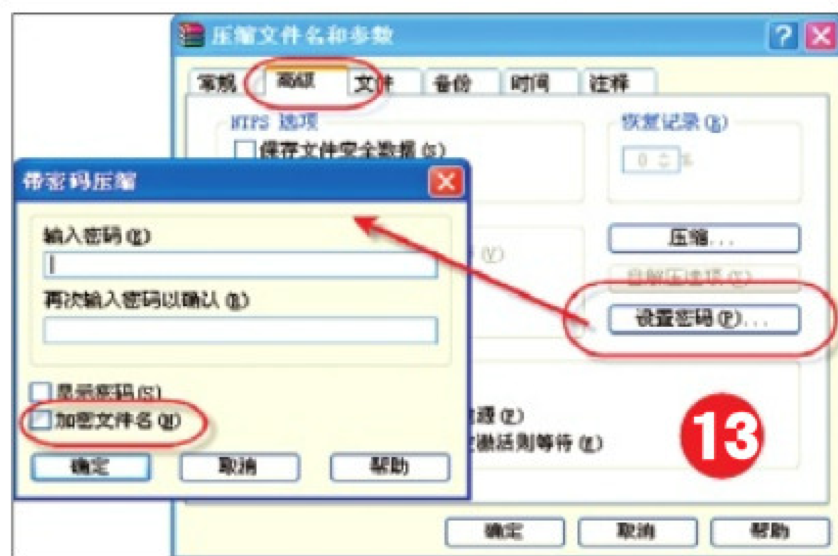


2.EFS加密

不支持多层次权限，给Home版用户带来的最大功能性缺失之一，可能就是加密文件系统（EFS）。在WinXP操作系统中，尽管放在个人文件夹中的文件不会被其他受限用户访问，但却无法拦截管理员的访问，但若使用EFS对文件或文件夹加密，则管理员也无法访问（尽管他可删除该文件）。遗憾的是，EFS功能只限于Pro版，其具体操作方法是在文件或文件夹上右击，选择“属性”，再点击弹出对话框中的“常规”→“高级”，即可“加密内容以便保护数据”（**图11**）。在Home版中，这一功能也有显示，但为灰色不可用（**图12**）。



差异弥补建议：实际上EFS只是使用方便而已，而且有时甚至还会带来一些麻烦，例如重装系统、重建用户后发现原来的EFS加密文件已不可访问（就算用户名完全一样也不行）。因此使用一般的加密软件就可很好地弥补这一功能差异。例如普遍被使用的WinRAR就是一个很好的弥补方案。安装WinRAR后，右击文件/文件夹选择“添加到压缩文件...”，在弹出的对话框中点击“高级”→“设置密码”即可完成加密（注意输完密码之后，还要勾选“加密文件名”（**图13**），否则你在压缩包中放置的文件内容别人虽然看不见，但却能通过其中的文件名进行猜测）。另外如果用WinRAR打包加密大容量文件，为追求压缩速度，可在“常规”中将“压缩方式”设为“存储”“最快”等以提高打包速度。

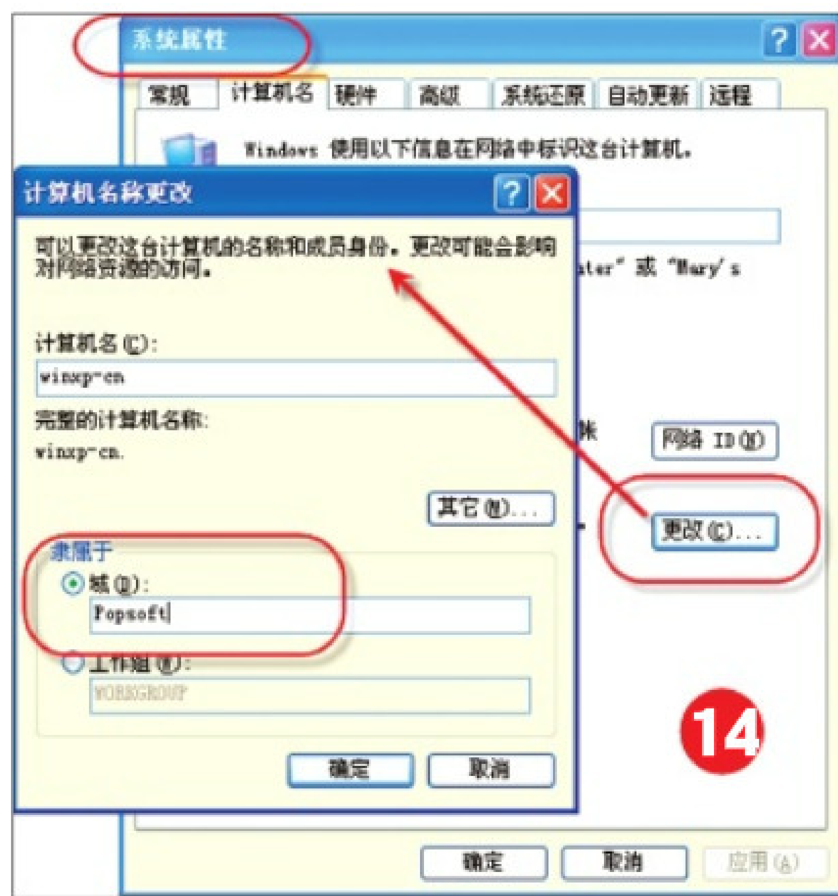


二、网络协作

WinXP面世之后，一些小型公司为了降低成本，也选择使用了Home版本，但对于大中型公司而言，Pro版则是不二的选择，原因就在于Pro版加强了网络协作功能。

1.域和智能镜像（IntelliMirror）

许多在大中型公司工作的员工，都会发现自己的机器执行在网络管理员指定的“域”中（右击“我的电脑”查看属性，在“计算机名”中即可看到，**图14**）。而部分员工还会偶然间发现：自己在域中所使用的用户名，不仅可在本地机器上使用，而在另一台同样加入域的机器上也可登录，并且登录后发现某些使用环境甚至与在自己机器上一样，这就是域与智能镜像带来的网络功能。



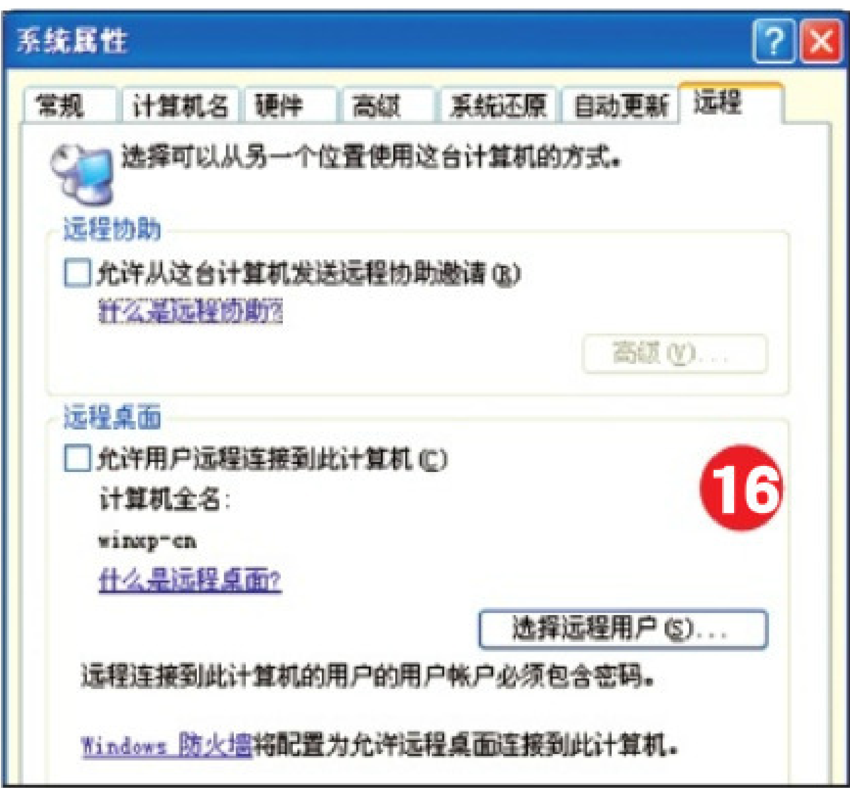
“域”的应用非常广泛，但最关键的作用是便于网络管理员统一管理整个网络所有机器的一些共用配置，例如安装统一的程序、使用统一的权限等。而智能镜像则增加了管理员可统一配置的资源，使管理工作更为简洁，例如规定用户无论在网络的何处登录，都拥有相同语言和区域、桌面规划、颜色方案等。

显然，这两种功能对于家庭用户而言太过高级，也显得没有必要。因此微软也在Home版中取消了这两样功能。使用Home版的机器不可加入域（**图15**），虽然可访问域中的资源，但不能被管理员统一配置。



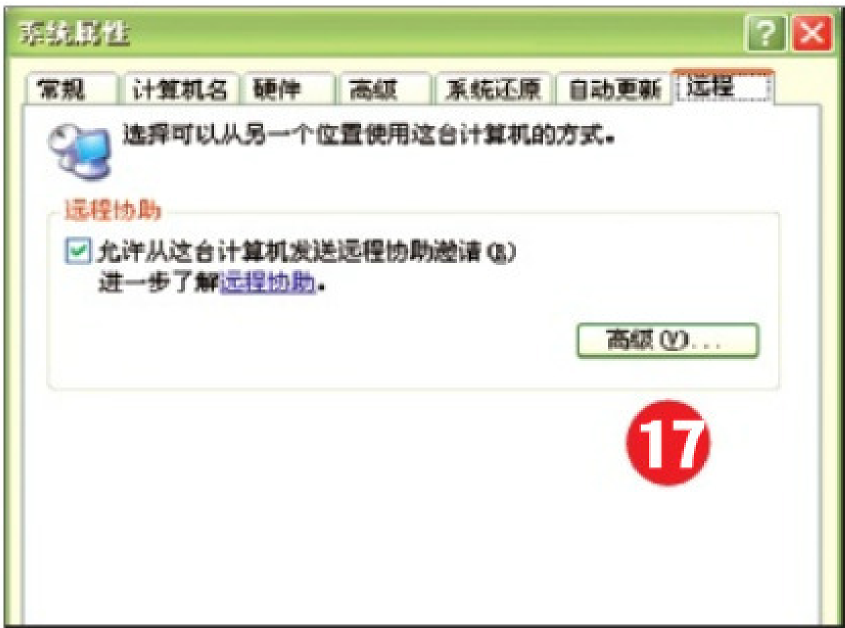
2.远程桌面

在Pro版中的“系统属性”→“远程”中，可看到“远程协助”和“远程桌面”两个选项（**图16**）。其中远程协助可让你的朋友从远程计算机上查看你的屏幕并与你实时对话，甚至还可操控你的鼠标和键盘。而“远程桌面”则允许远程计算机直接登录本地机器，远程用户通过其上的客户端程序，可像操控本地桌面一样操控你的桌面。



Home版系统支持“远程协助”而不支持“远程桌面”（**图17**）。但需要注意，这里所谓的“不支持远程桌面”，只是说Home版系统不可让远程计算机登录进来，但它自己却可登录到已开启远程桌面的远程服务器，也就是说，它仍具备远程连接的客户端（通过“开始菜单”→“程序”→“附件”→“远程桌面连接”打开，**图18**）。

差异弥补建议：如果有需要，通过第三方远程桌面软件可很方便地弥补该差异。例如Symantec旗下的pcAnywhere就是一个很好的选择（**图19**）。只要在两台机器上分别安装该软件并设置服务端与客户端，就可实现远程桌面连接，而且该软件的功能比WinXP自带的更为强大。

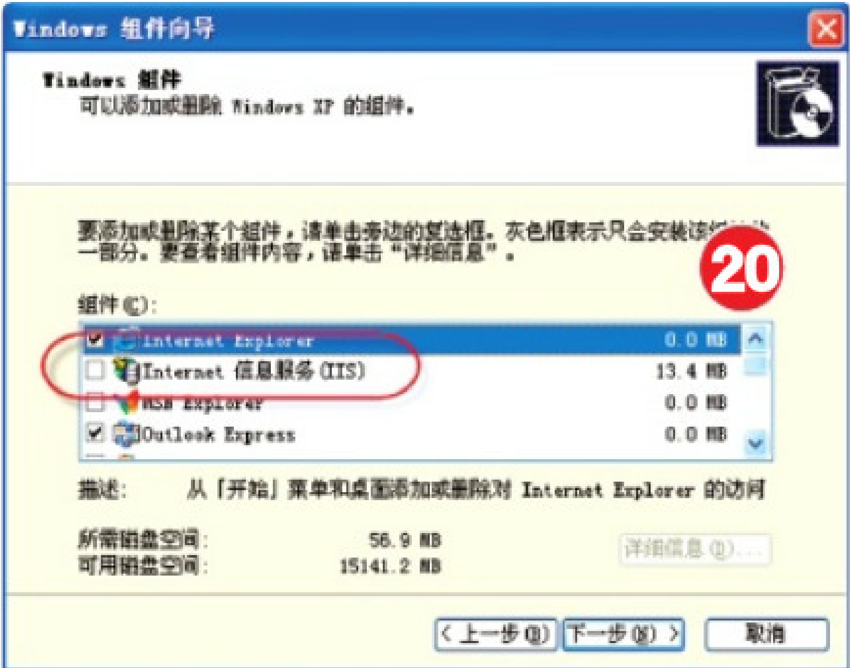






3.IIS安装

IIS全称Internet Information Services（Internet信息服务），是微软提供的一个架构网络服务器的组件。有兴趣做网络开发的，可用此组件在自己机器上建立服务器，以便测试网页，当然如果你愿意，也可直接就用它把自己的机器变成公开服务器，让局域网甚至广域网的用户来访问。



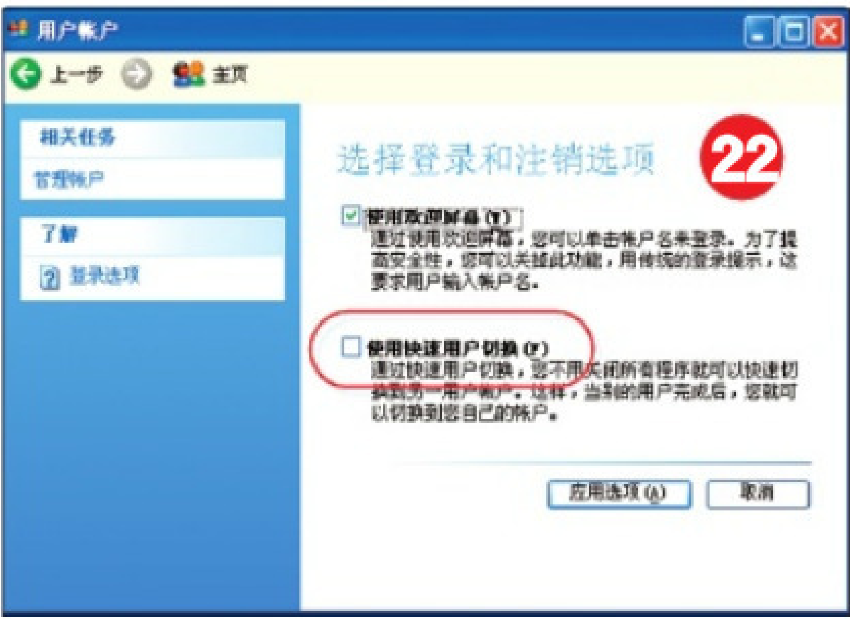
无论是Pro版还是Home版，默认都未安装IIS组件，但Pro版可通过“控制面板”→“添加或删除程序”→“添加/删除Windows组件”来添加（**图20**），而Home版则完全没有此选项。

差异弥补建议：通过类似于“破解”的方法，也可让Home版顺利安装上IIS。其方法是：1.修改“系统盘:\Windows\inf\sysoc.inf”文件（隐藏文件，如果看不到请在“文件夹选项”中“显示所有文件和文件夹”），将其中的[Components]部分类似“iis=iis.dll,OcEntry,iis.inf,hide,7”的一行改为“iis=iis2.dll,OcEntry,iis2.inf,,7”（注意后两个iis后的“2”字，**图21**）。2.插入Win2000 Pro版安装光盘（没有错，就是Win2000，而不是WinXP Home版，后者反而不可用），现在假设光盘符为D，通过“开始菜单”→“执行”或命令行窗口分别执行命令“expand d:\i386\iis.dl_ c:\Windows\system32\setup\iis2.dll”和“expand d:\i386\iis.in_ c:\Windows\inf\iis2.inf”（均不含引号）。之后即可按上述Pro版的方法安装IIS了（可能IIS安装项会显示为没有名称的项目，但仍可继续操作）。



4.脱机文件

Pro版的这个功能较少为人所知，但对于使用笔记本在家庭和公司之间来回连接的用户而言，它非常有用。简单讲，开启该功能后，你访问别人机器上的共享文件资源都会被放到一个本地缓存中，之后无论共享资源的机器是否开机，你都可继续对该资源进行访问和编辑；如果共享方已退出网络，你所编辑的即为脱机资源，但不用担心它未来是否能与源文件同步，当共享方重新连接后，系统将自动或提示你如何同步已修改的资源。这样就再也不用担心共享资源是不是稳定，如果是移动办公，只需通过共享操作就可自动完成同步任务。

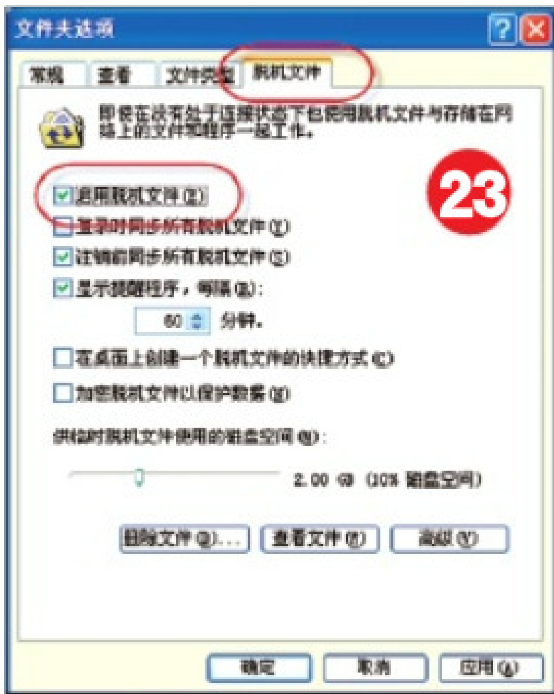


要使用该功能，首先需将系统的“快速用户切换”功能关闭，方法是打开“控制面板”→“用户账户”，点击“更改用户登录或注销的方式”，在下一步勾除“使用快速用户切换”并应用（**图22**）。之后在资源管理器中点

击菜单“工具”→“文件夹选项”，在“脱机文件”选项卡下选择“启用脱机文件”并进一步设置（**图23**）。

Home版不具备此功能。

差异弥补建议：脱机访问与编辑的功能暂时无法弥补。但若只是为了同步，可安装支持网络功能的专用同步软件。例如国产的方瑞快备软件（免费体验版下载：http://www.newhua.com/soft/64997.htm）就是一个不错的选择（**图24**）。



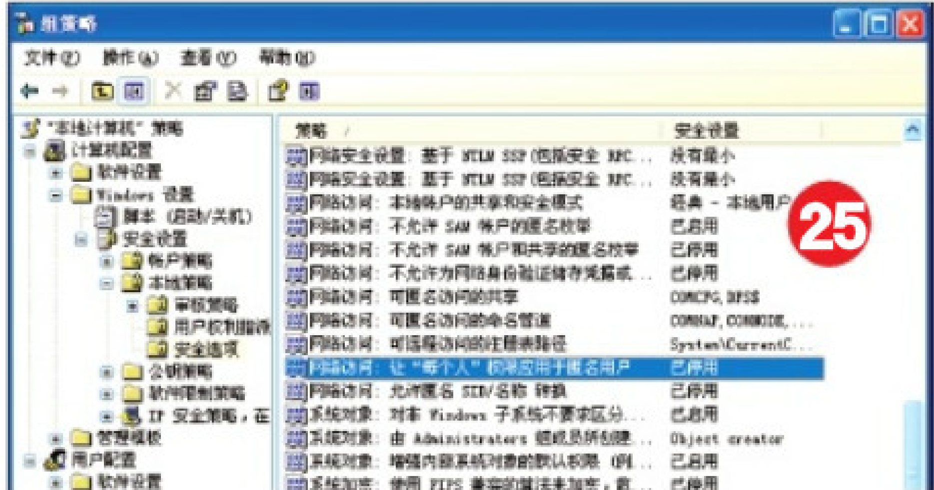


三、其他差异

1.组策略编辑器

“gpedit.msc”是很多Pro版用户熟知的一条执行命令，它可打开功能强大的组策略编辑器，对系统的各个方面，特别是安全选项进行修改（**图25**）。而本工具因涉及到多用户权限设定等原因，在Home版中没有被包括。

差异弥补建议：由于该编辑器多针对多用户权限进行策略配置，因此对于用户权限简单的Home版，不可能也没有必要完全找到弥补此差异的工具。在关于用户权限之外的很多设定，通过一些大家熟知的系统优化及修改软件，例如Windows优化大师等，可大部分完全配置。

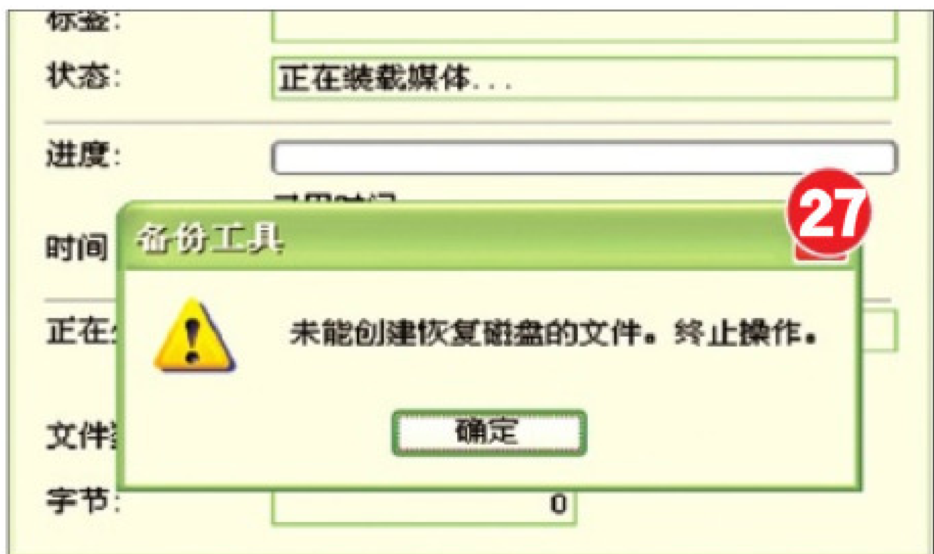


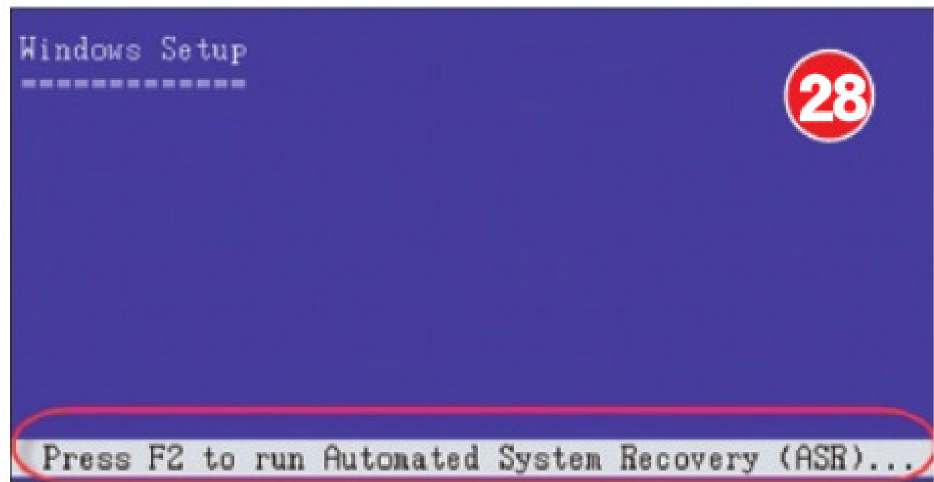
2.备份工具与ASR工具

Home版中默认没有安装备份工具一直是个有争议的设计，而Pro版默认即可通过“开始菜单”→“程序”→“附件”→“系统工具”→“备份”调用（**图26**）。该工具可将本地或网络共享资源备份及还原，善加利用将给文档资源维护带来不少便利。而其中的ASR（Automated System Recovery）备份方式，可将当前系统状态、系统服务及与操作系统组件相关的全部信息备份到一个文件中，同时会制作一个ASR恢复软盘（不可用它启动机器），当系统崩溃，使用该软盘配合WinXP安装CD即可还原系统状态。



不过Home版通过安装CD可添加这一功能（路径：光盘盘符\valueadd\msft\ntbackup\）。安装后的备份工具会放在“开始菜单”→“程序”→“附件”→“System tools”之下，打开后其界面与Pro版完全相同。但非常遗憾且可笑的是，ASR备份功能可以被执行，但到最后肯定会出错，无法完成（**图27**）。也许该问题最主要的原因是因为WinXP Home版的安装光盘在启动时并没有提供ASR恢复步骤，不会像Pro版光盘一样，在启动后就会提示你按F2插入ASR磁盘（**图28**：本图已截去中间蓝色空白部分）。



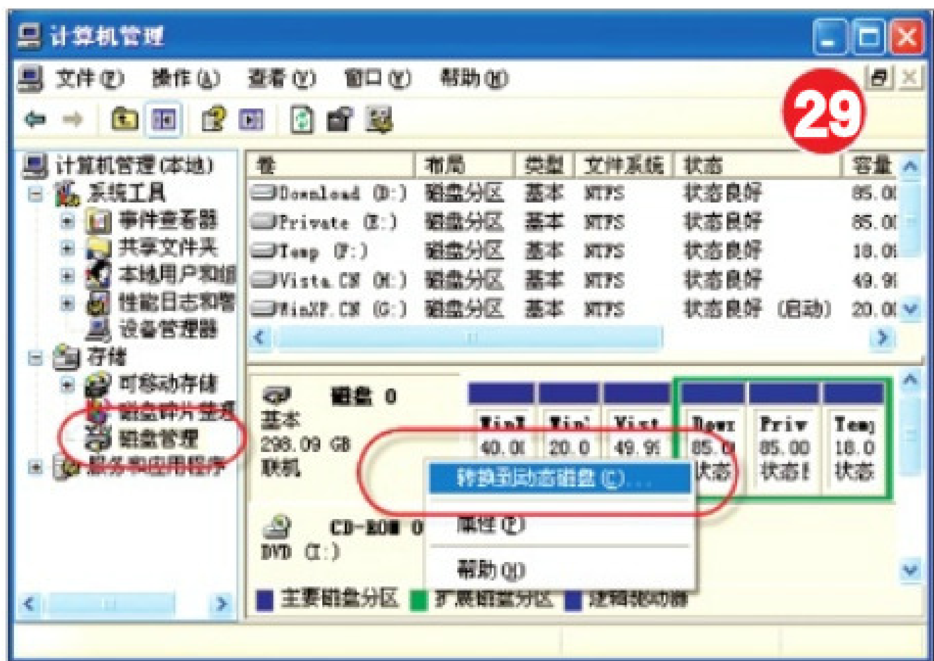


差异弥补建议：备份工具完全可使用上文提到的第三方同步工具进行，而系统备份与恢复，使用Ghost或各种修改版的Ghost备份工具，亦可基本替代。

3.动态磁盘、多国语言包与其他

动态磁盘可提供一些基础磁盘所不具备的功能，例如让在多块硬盘上建立跨磁盘的动态分区，从而加快访问速度，或创建有容错能力的分区，以防数据丢失。利用WinXP Pro版的“计算机管理”→“存储”→“磁盘管理”工具（右击“我的电脑”，选择“管理”进入），可方便地在基础磁盘和动态磁盘之间相互转换（**图29**）。Home版无此功能。

多国语言包（MUI）是微软为Windows设计的一个独立发布的安装包。安装之后，它可将当前操作系统的界面转换为另一种语言显示，安装后可在“控制面板”→“区域和语言选项”→“语言”处转换。



Home版亦无此功能（图30）。

最后，Pro版提供了一系列Home版所没有的命令行工具（图31：其中的不少命令行Home版都不支持），例如DriverQuery、openfiles、Taskkill、Tasklist、tlntadmn、bootcfg等，其中部分可用图形界面替代（如任务管理器就可替代Taskkill及Tasklist），而部分完全是独立功能（如tlntadmn是Telnet服务器管理、Bootcfg负责启动菜单管理），但笔者相信，这些功能普通用户基本都用不上。



总结

综上所述，WinXP家庭版相比专业版主要的欠缺在于没有EFS加密、多层次用户权限、域功能及动态磁盘，64位CPU支持等，这些都是与系统及账户相关的功能，微软不提供支持的情况下第三方软件几乎无法去模拟；其次就是远程协助、备份功能和组策略编辑器，分别可以用远程桌面软件如pcAnywhere、MSN远程协助，方瑞快备、Ghost及Windows优化大师等系统优化软件等替代；再次就是多CPU支持、IIS安装、多国语言包等对普通用户无碍的功能。至于WinXP家庭版功能是否满足用户需求，还需用户自己判断。

Vista家庭基础版 VS Vista终极版

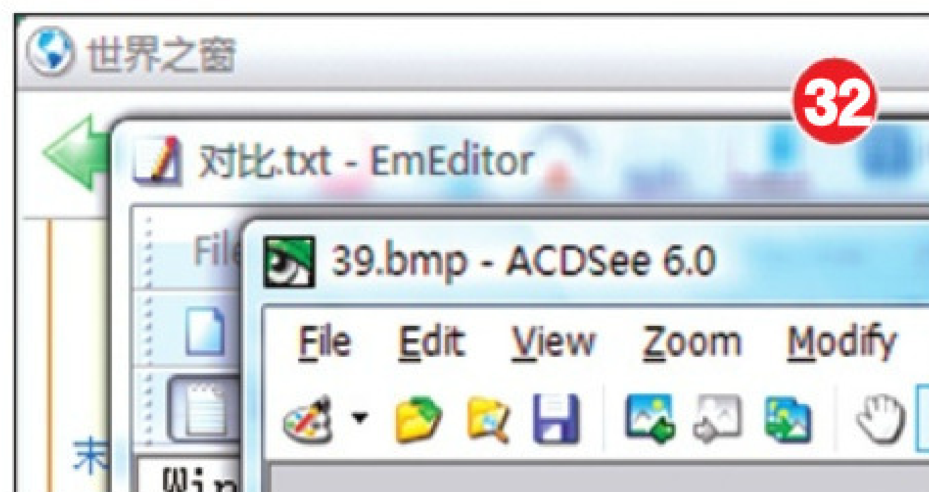
Vista的版本比较复杂，家庭普通版（Home Basic）实际上是定位为单PC用户的选择，相对于功能最为齐全的终极版限制比较多，但我们尽量列出通过免费第三方软件实现同样功能的方法。同时由于Vista家庭基础版与终极版的差异与WinXP家庭版及专业版差异有相似的功能，这部分就不做详细评述了。

注：在Vista系统下的替代方案会涉及许多相关系统的操作，请确保你拥有管理员权限。同时许多操作需要点击右键选择“以管理员身份执行”才可进行，文中就不具体说明。同时由于多数软件使用方法用户一看则明，文中我们也不详细介绍使用方法。

Vista版本	Vista家庭普通版	Vista终极版	代替方案
Aero Glass界面	不支持	支持	TrueTransparency+WinFlip+Injstar Wallpaper Video Player
UAC（用户账户控制）	支持	支持	-
Windows防火墙	支持	支持	-
Windows Defender	支持	支持	-
IE7	支持	支持	-
即时搜索	支持	支持	-
最大内存（32位版本）	4GB	4GB	-
最大内存（64位版本）	8GB	128GB	无碍
支持逻辑-CPU（核心）数量	无限制	无限制	-
支持物理CPU数量	1	2	无碍
备份/恢复	支持	支持	-
自动备份	不支持	支持	方瑞快备体验版
卷影复制	不支持	支持	方瑞快备体验版
BitLocker（驱动器加密）	不支持	支持	无
SuperFetch	支持	支持	-
Premium Games	无	支持	无碍
Media Player 11	支持	支持	-
Photo	Gallery	支持	支持
媒体中心	不支持	支持	Xbox媒体中心
Windows Movie Maker（HD）	不支持	支持	Video DVD Maker Free
Windows DVD Maker	不支持	支持	Video DVD Maker Free
远程桌面	有限制	支持	MSN远程协助
离线文件/文件夹	不支持	支持	Webdup
IIS服务器	不支持	支持	无碍
会议空间	有限制	支持	无碍
权限管理服务	不支持	支持	无碍
Tablet PC功能	不支持	支持	设备自带
SideShow	不支持	支持	无碍
语音识别	支持	支持	-
传真与扫描	不支持	支持	设备自带

两者主要区别如下：

一、Aero效果



首先，家庭基础版不支持Aero效果，这是Vista最为绚烂的效果，也是很多用户选择Vista的原因之一（**图32**）。虽然家庭高级版（Home Premium）就开始支持Aero效果，但那是以更高的价格为代价。如果使用没有Aero的家庭版，可使用其他软件来模拟Aero效果，只是模拟效果还无法堪称完美。



通常用于模拟Vista Aero的是Windowsblind，本刊也讲解过其用法，只是Windowsblind是收费的，既然用户选择便宜的家庭基础版系统，那么也尽量推荐免费的软件。因为同样是Vista，所以界面风格等就不必模拟了，使用TrueTransparency可模拟半透明效果，WinFlip可以模仿Flip 3D（按Win+Tab键可使窗口呈3D排列的效果）。

WinFlip只需要执行后便可实现窗口3D排列效果（**图33**），可将桌面排除在排列之外，此外每个窗口左下还有个对应的字母，3D排列的同时点击按键可使字母对应的窗口置前。



TrueTransparency也没有主界面，只在后台运行，占用资源少，只是显示效果还有些问题，窗口字体会有边纹，不是十分完美（**图34**）。但其他相似软件有的不能在Vista下运行，有的运行了也不能模拟半透明效果，相对来讲TrueTransparency算不错的。

至于将视频作为桌面背景的功能，那确实有点烧包，因为太耗资源了。不过也不是没有类似的软件——Injstar Wallpaper Video Player即可实现。

不过这些特效软件都会占用额外的系统资源，而且功能上并不完整，只是Aero效果本来就是资源消耗大户，同时要求显卡比较高端，因此两者相比倒不好分出高下。只是Aero好歹是“原装”，某些用户会更加偏好而已。

二、自动备份与卷影复制



家庭基础版是支持备份的，只是不支持自动增量备份。这个功能在终极版里可每隔一段时间将新增选定格式的文件自动备份到指定位置，节省用户操作。卷影复制主要功能就是以默认时间间隔对服务器上的共享文件夹进行快速备份，并可按照备份时间的不同生成多个文件副本，当用户需要还原某个时间段的文件时，只要在客户端电脑上就能轻松完成文件的查看与还原了。



但实际上几乎任何第三方的备份软件都支持这项功能，所以缺失这项功能也没什么大不了的。大可使用Norton Ghost、爱数备份软件等，免费的备份软件也有不少，我们推荐“方瑞快备体验版”。

“方瑞快备体验版”（**图35**）虽然是体验版，但没有时间限制，只是任务数有6个限制，对于普通用户基本够用。软件分为3种备份规则：精确同步、追加同步、完全备份，和其他备份软件相差无几。在新建备份任务时可以修改细则，各项细则详细丰富，还支持共享、USB、FTP上文件的备份（**图36**），足以代替系统自带备份及卷影复制功能。

三、BitLocker（驱动器加密）



BitLocker是微软新的硬盘加密技术（**图37**），实际上原理和EFS（Encrypting File System，加密文件系统）相似，都需要硬盘分区是NTFS格式，除非用户使用设定的用户名登录，否则无法查看加密的硬盘文件；而使用正确的用户名、密码登录，用户的使用将不会有任何影响，如同没有加密一样，无需实施解密操作。不同的是EFS无法加密系统文件和位于系统目录下的所有文件，BitLocker则是对整个分区进行加密，可加密页面文件、休眠文件和SAM数据库等EFS不能涉及的系统关键文件，这样就可防止攻击者通过这些系统文件破解账户密码，从而以正确的账号密码登录，绕过EFS的防护。

BitLocker相对EFS也有不足，需要具有受信任的平台模块（TPM，一种支持高级安全功能的特殊微芯片）或USB存储器以保存密钥。普通用户一般不会有TPM，但找个U盘来保存密钥还是很容易的。类似的，EFS加密并不是必须有U盘保存密钥，但这么做可提高EFS加密的安全性。

但Vista家庭基础版不支持EFS（**图38**）和BitLocker，只能在有密钥的情况下打开被EFS加密的文件，但无法加密新的文件。而能与EFS加密媲美的软件通常都是商业软件，价格不菲。即使有类似的加密软件，也难以和系统完美契合，做到账号正确登录时无需任何操作直接读取加密文件这样的功能，因为EFS和BitLocker是基于NTFS文件系统和用户账户的，而微软并没有开放NTFS技术，因此无可替代。





说点加密软件的闲话

某些加密软件虽然鼓吹各种加密技术，实际上只是在系统下修改文件或文件夹属性达到无法访问或隐藏目的，要破解极其容易，读者需要仔细辨别。通常加密大文件时耗时较多、额外生成加密文件的那些软件才是真正加密数据的软件，安全性比较有保障。瞬间完成加密的可能使用的是障眼法，并不可靠。目前第三方软件加密较简单的方法是将文件或文件夹打包成加密的WinRAR文件（**图39**），但这样要使用加密文件就颇为不便，远不及EFS方便。

四、媒体中心

媒体中心适合打造家庭影院，微软的媒体中心确实拥有一贯简便实用的特色，但也有不少第三方的媒体中心可以替代。本刊2009年第01期介绍了Xbox媒体中心（**图40**），有兴趣的读者可以参考。

媒体库自动更新和管理是XBMC最为强大的功能，无论是实用性还是华丽的界面都要远远超越微软的MCE。在XBMC中用户可将自己的视频文件设为三种类型，电影、电视节目、音乐视频，一旦设置了正确的视频类型，就可利用XBMC内置的搜索功能从网络影视站点获取海报、演员表、剧集内容介绍等相关信息，并生成自己的影视资料库。



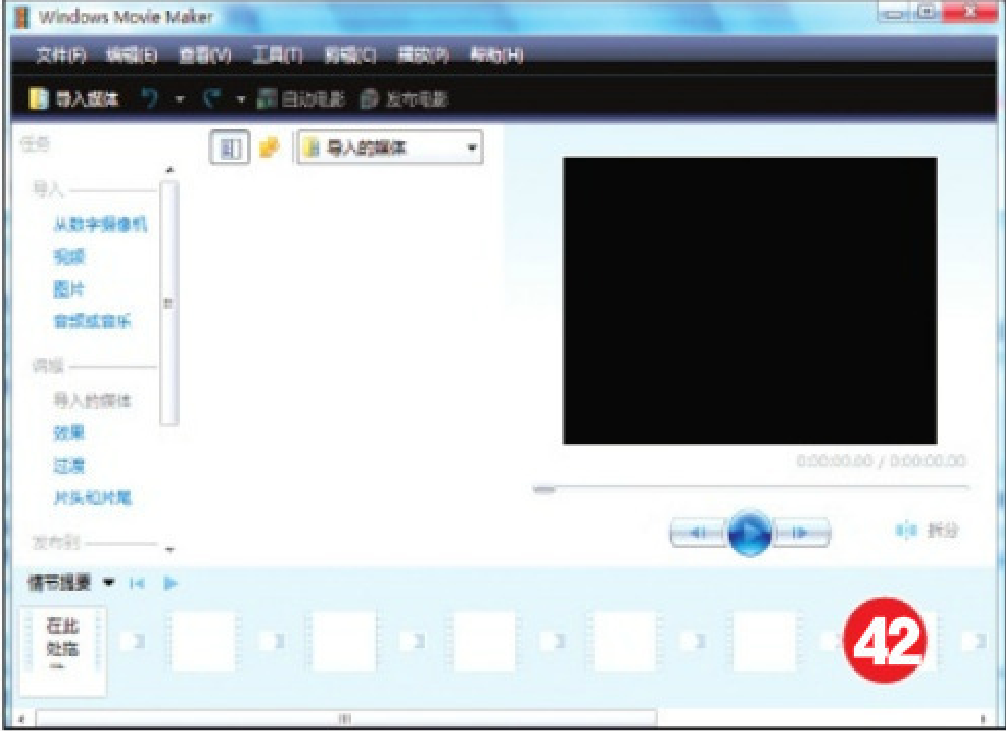
五、远程桌面

实际上是个远程监控功能，可对远程电脑进行桌面操作。不过Windows的远程桌面还是太简单，用第三方的远程监控软件如pcAnywhere即可实现更强大的功能，只是远程监控软件的客户端容易被杀毒软件识别为木马。但同样的微软出品的Windows Live Messenger（前身是MSN）自带了远程协助功能（**图41**），而且是免费的。

六、Windows Movie Maker

现在不但DC流行，DV也开始普及，动态有声影像毕竟比静态无声更直观。即使没有DV，也有不少人乐于截取影视片段拼凑出完全不同的故事情节（例如《一个馒头引发的血案》）。Windows Movie Maker（**图42**）能实现简单的编辑和特效，但仍然过于简单，所以即使没有限制的终极版自带的Windows Movie Maker也很少有人使用。更多的用户选择更加强大的会声会影或Adobe Premiere（比较专业），免费而强大的软件很少，但Video DVD Maker Free（**图43**，下载：http://www.protectedsoft.com/download/vdm_free.exe）也足以与Windows Movie Maker相比。







七、SideShow

SideShow（图44）用来支持与一台或多台小辅助显示设备进行通信的功能，之前的开发名称就叫“辅助显示（Auxiliary Display）”。这些辅助显示设备是独立于计算机的，可通过一定的连接方式与计算机通信，自己带有一些内存，因此又不必完全打开电脑，消耗过多的电能和空间。



八、传真与扫描与Tablet PC功能

传真与扫描不仅要系统支持，还需要特殊的设备。通常有需要的用户都有设备提供的驱动和工具，因此也无关紧要。在个人电脑上Tablet PC功能主要作用是对手写板的支持，当然也可用鼠标代替手写版。不过用户购买手写板通常也有相关工具软件，而且实际上家庭基础版对Tablet PC是部分支持的。

Tablet PC

安装Microsoft Windows XP Tablet PC Edition操作系统（它是Windows XP Pro的超集）的功能强大的PC（图45）。提供了当今笔记本电脑的所有性能与功能，另外还增加了提高移动计算能力的功能，其中包括用于使用Tablet笔输入数据的自然界面、超轻的机身尺寸，以及先进的手写与语音识别功能。

Tablet PC对普通PC的最主要差异就是手写和触摸输入，而这里的Tablet PC功能是指对Tablet PC的模仿，主要是使用对手写板、触摸屏的支持。



九、其他无影响的缺失

至于Premium Games、最大内存的8GB对比128GB、支持物理CPU数量（不是CPU核心数）1个对比2个，对于普通用户实在没任何影响，或许有少部分喜欢Premium Games，但其他可玩的游戏也不少，质量更高。IIS服务器、会议空间、权限管理服务等主要是针对企业用户或服务器系统，与个人用户关系也不大，可不必在意。

离线文件/文件夹也是几乎无人在意的功能，对于部分有需要的用户，也可使用免费的方瑞快备体验版部分代替。

十、未提到的缺失

除以上微软官方提出的各项缺失外，Vista家庭基础版还有一些未列的细节缺失。

1.虚拟机

即无法在虚拟机上安装家庭基础版。大多数用户都不使用虚拟机，但很多从事IT行业的用户通常有必要使用虚拟机确保安全及其他特殊测试。

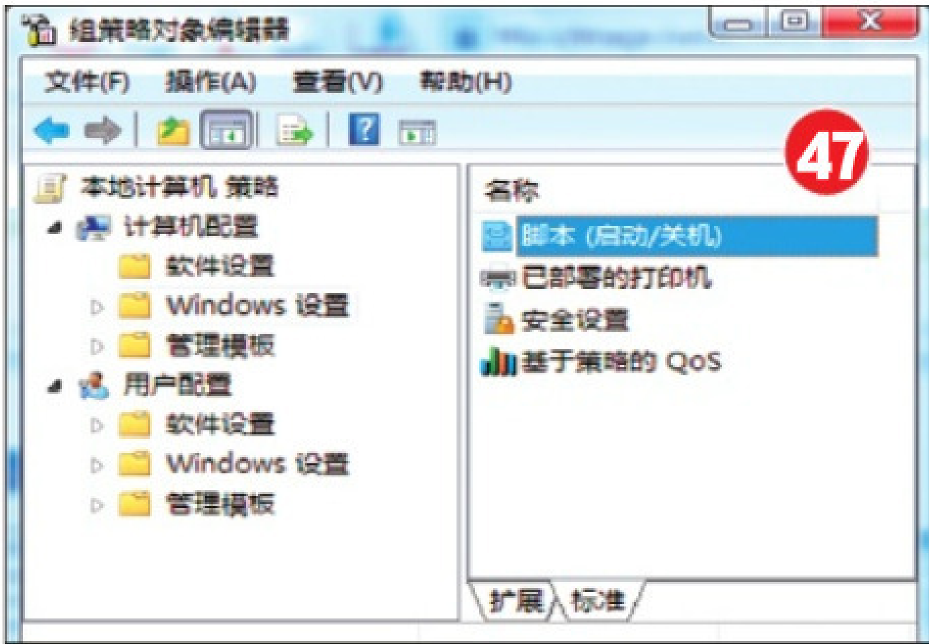
2.域

家庭基础版不能支持局域网中的域功能（图46），没法创建和加入域，对有家庭网络的用户有所不便，只能通过工作组进行共享，对于单PC用户倒无碍。域共享的特点是加入域的所有PC可随意访问共享，而工作组则必须知道共享提供者的用户名和密码。



3.组策略

组策略通常是用户进行一些高级系统设置的部件（图47），虽然仍可通过修改注册表达到同样的效果，但组策略更加简单，也更不容易出错。当然，没有组策略也没什么大不了，普通用户用到组策略的机会很少。



4.多语言支持

终极版可以安装所有语言支持并随意切换，家庭基础版则限制了很多语言的直接安装。

5.网络投影仪

通过无线连接投影仪，确实比电缆方式方便，只是家庭基础版既然定位于家庭，有线无线差别也不大。

总结

综上所述，Vista家庭基础版对用户影响较大的欠缺在于没有域、组策略及BitLocker加密功能，而且找不到合适的解决方案代替。其次就是Aero、自动备份、脱机文件和媒体中心功能，这些比较实用但能找到合适的替代方案。再次就是一些无关紧要的功能，不少是针对服务器的功能。至于用户是否觉得家庭基础版已经满足要求，还得根据自己需求判断，但无论如何，家庭基础版的性价比确实比原来高。P

牛年说牛软——牛头马软件奖

■北京 CYX

关键字：牛年 牛软奖

又是一年新春到，在这牛气洋洋的节日里，我们的“牛年说牛”活动隆重举行了！首先请上我们的主持人：威瑞汉得森的星尘先生！大家鼓掌！（星尘快步跑上舞台）

各位观众，大家新年好！在这里我首先祝大家万事如意，工作顺利！

软件世界，鱼龙混杂，正所谓江山代有才人出，面对着不断涌现出的大量作品，我们特地设立了8个奖项，每个奖项都别具特色哦！好了，话不多说，让我们看看到底哪些软件牛劲十足吧！

幸存到牛市奖：微点主动防御软件

首先颁发的是幸存到牛市奖。2008年全球股市经历了漫长的熊市时期，众多股民纷纷中招元气大伤，坚持走到牛市成了最好的出路，而在软件市场里又有哪个软件和我们的股民一起同甘共苦呢？

2008年6月25日，历时3年公开测试的微点主动防御软件在全国零售市场正式上市。一般来说，一个杀毒软件在正式上市前，仅需要1～2个月公开测试，但微点主动防御软件却经历了3年的公开测试，这是为何呢？3年前，由于某竞争对手对微点防毒软件的强大性能深感不安，直接导致了一个有重大影响的“全国网络传播病毒第一案”的出笼：就在微点公司2005年紧锣密鼓准备新产品上市的时候，有关部门开始对微点公司进行“反病毒公司资质调查”，时为微点公司副总经理的田亚葵因“涉嫌故意制造、传播计算机病毒”被拘留，微点公司员工不得不撤离北京，搬到福州。而公司总经理刘旭更是不断接到恐吓电话和短信，还不断被陌生人跟踪。

一直到2007年1月左右，在与“熊猫烧香”病毒的较量中，微点主动防御软件体现了其自动识别新病毒的先进性，即使使用没有升过级的2005年版本，同样可以实现对“熊猫烧香”所有变种病毒的准确识别和自动清除。这让业界第一次认识了微点主动防御软件的威力。微点公司越来越引起更多人的关注，曾轰动一时的“全国网络传播病毒第一案”也慢慢出现转机。2007年12月20日，北京市海淀区检察院对田亚葵作出不起诉的决定，认定田亚葵的行为不构成破坏计算机信息系统罪。这证明，所谓的“网络传播病毒第一案”，是一起不该发生的冤假错案。

2008年奥运会期间，微点主动防御软件作为北京奥运会开闭幕式运营中心唯一使用的反病毒软件，成功阻止来自



网络近千起未知木马、未知病毒和黑客对北京奥运会开闭幕式运营中心数百台电脑的攻击和入侵，从未发生过开闭幕式有关方案等各种信息泄密事件，为保障中心网络系统的安全高效执行作出了突出贡献，并因此收到北京奥运会开闭幕式运营中心的感谢信。3年的忍辱负重，微点用行动证明了其价值。



点评

在巨大的压力下，微点依旧不屈不挠，面对困难从不放弃，最终的成功再次验证了一句话：“是金子，总会发光的！”



主持人

看完了微点的血泪史，我们不禁对他们的精神敬佩不已，顽强的拼搏终究会迎来美好的春天！接下来我们来看看获得免费小甜甜，收费牛夫人奖的腾讯QQ的故事吧！

牛盘虎踞奖：腾讯QQ

1998年11月，马化腾和5位同学共同创办了腾讯计算机系统有限公司。1999年2月，腾讯模仿国外热门的ICQ开发了网络即时通信工具——OICQ（腾讯QQ的前身），并把它放到互联网上供用户免费使用。让腾讯不曾想到的是，OICQ不到一年就发展了500万用户。2000年前后，中国互联网迅速发展，如雨后春笋般开张的网吧显示着中国网民数量的激增。虽然当时还有其他即时通讯服务产品，但马化腾根据中国用户的需求做了一个小小的“创意”，用户可以在好友不在线的情况下发送离线消息，让好友登录上线后就可以看到。这个改动，让当时大部分还通过网吧上网的中国网民如鱼得水。直到几年后，QQ的竞争者MSN才有了类似的功能。

2003年之前，腾讯主要业务都是围绕无线增值展开。“QQ秀”等虚拟产品和服务的诞生，为腾讯打开了另一道门，腾讯又先后诞生了QQ空间、QQ宠物等虚拟产品。到2006年，这些虚拟物品的销售已经成为腾讯最核心的收入来源。凭借QQ圈定的2.8亿活跃用户的黏合度，腾讯一步步将网络游戏、电子商务、搜索引擎等各种互联网商业模式纳入自己的平台。随着“在线生活”战略业务布局的完成，如今腾讯已经在信息、沟通、娱乐和商务等方面的中国互联网市场取得了不俗的成绩。





点评

一转眼QQ都10年了，当初不起眼的小企鹅如今已经是国内即时通讯行业的霸主了，以庞大的用户数量为基础让其牢牢占据领头羊的位置，使得其他竞争对手只能望洋兴叹了。

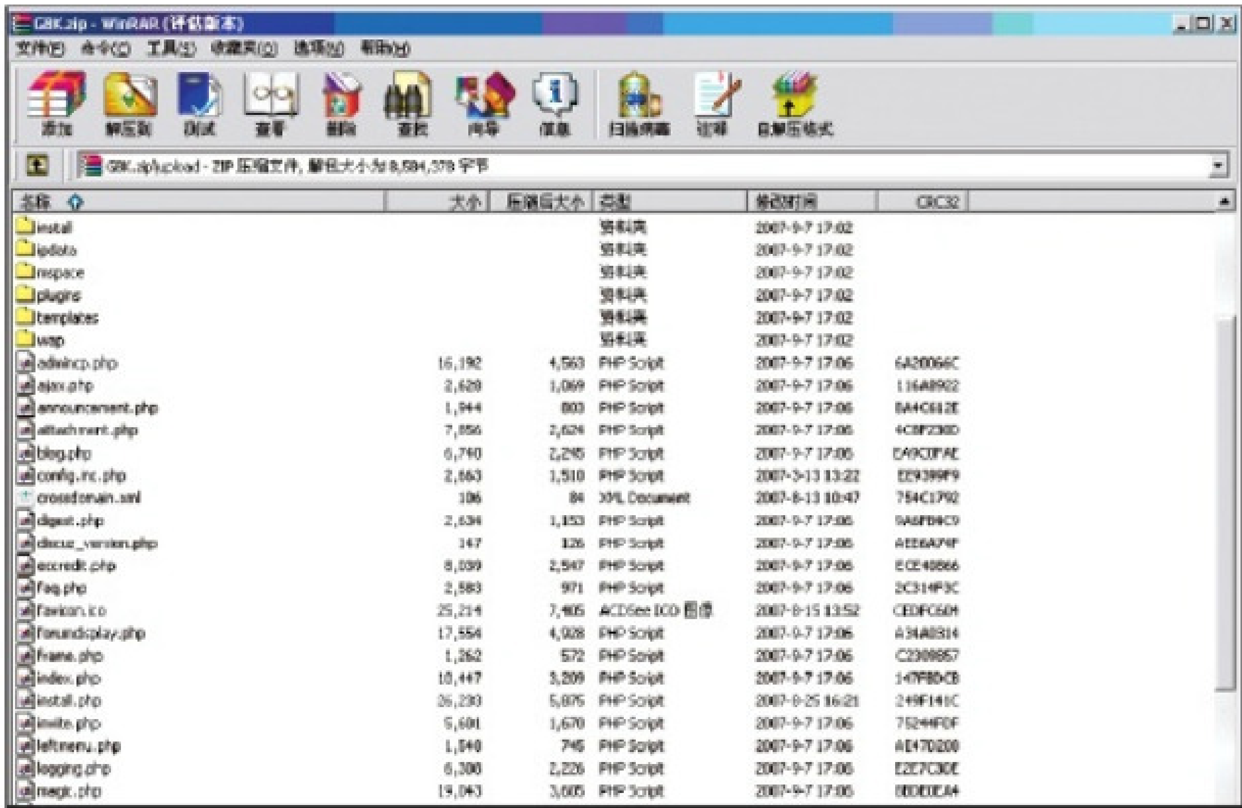


主持人

从免费到收费，这个过程总是会丢失大量用户，然而腾迅巧妙地通过发展周边业务，引入自己的网络虚拟货币：Q币，不仅没有丢失用户，反而靠此吸引了大量消费者，赚了个盆满钵满，实在是牛啊！都说我们是从食品中学习到大量的化学知识，牛奶这么普及的东西居然查出含有三聚氰氨，实在是难以想象，下面我们颁发的是牛奶不含三聚氰氨奖。



牛奶不含三聚氰氨奖：WinRAR



WinRAR是一款压缩包管理器，可用于备份数据、缩减电子邮件附件的大小，支持鼠标拖放及外壳扩展，完美支持ZIP档案，内置程序可解开CAB、ARJ、LZH、TAR、GZ、ACE、UUE、BZ2、JAR、ISO等多种类型的压缩文件，具有估计压缩功能，可在压缩文件之前得到用ZIP和RAR两种压缩工具各3种压缩方式下的大概压缩率，另外还可创建自解压文件，生成分卷自解压文件，对压缩文件进行加密等。而对于损坏的压缩文件，WinRAR还有一定的修复功能，如果设置了恢复记录，甚至可能完全恢复，其功能可谓是非常强大的。



点评

你的电脑上可以没有别的软件，但不可能没有WinRAR，绝对的普及加无害啊！什么？你说你从来不用压缩文件？阿弥陀佛，施主您火星了。

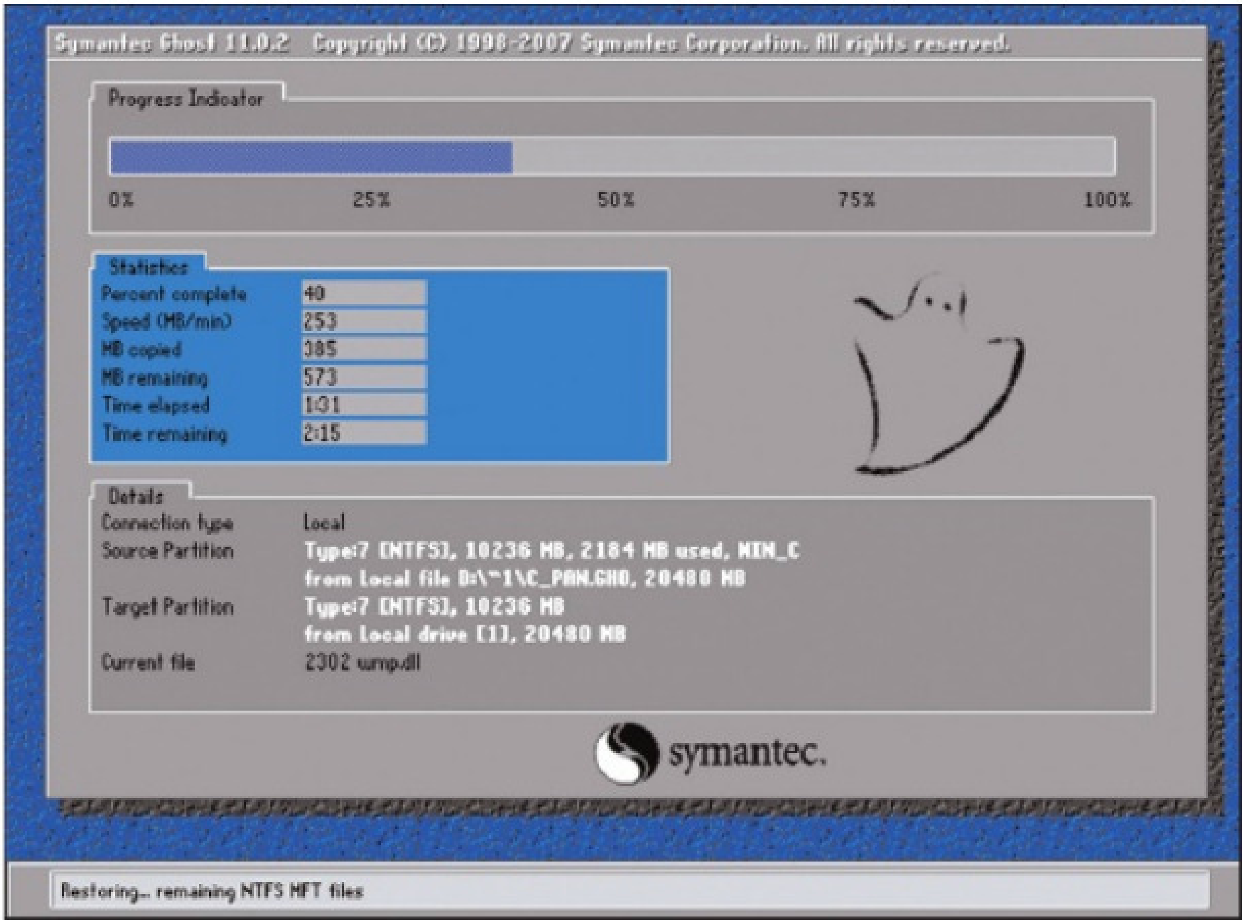


主持人

谈到无害，我们不得不接受并非所有软件都是安全的这一现实，对于一些系统经常被恶意软件搞崩溃的人来说，要是能把具有无限次复活能力的牛头人酋长搬到现实中就好了！

牛头人酋长奖获奖：Ghost

Ghost（幽灵）软件是美国赛门铁克公司推出的一款极为出色的硬盘备份还原工具，可以实现FAT16、FAT32、NTFS、OS2等多种硬盘分区格式的分区及硬盘备份还原，俗称克隆软件。Ghost可克隆系统中所有的东西，包括声音动画图像，连磁盘碎片都可帮你复制，功能可谓十分强大。而它所支持的存储介质更是超出了我们的想象，它支持LPT接口、USB接口、TCP/IP接口、SCSI磁带机、便携式设备、光盘刻录机等。特别是对光盘刻录机的支持，如今的刻录机和空白光盘都十分便宜，非常适合作备份的用途。对于系统时常崩溃的用户及公共机房管理人员来说，Ghost简直就是万能救星，不管出了什么问题，仅需5～10分钟就可直接还原到备份时的初始状态，而无须忍受重装系统那几十分钟的漫长等待及新系统需要安装大量常用软件的繁琐。其简单的操作、小巧的体积、超高的效率，都让人对这款软件爱不释手。





点评

有了Ghost，就好比拥有了无限重生的能力，不管是系统崩溃还是文件丢失，轻轻松松几下搞定，没错，我的系统就是打不死的小强！



主持人

从最初的山寨机到其概念泛化后衍生出的山寨艺人、山寨门事件等，山寨文化一路被哄炒起来，山寨不仅在现实有，同样出现在网络，下面来认识下牛皮山寨奖的得主：

牛皮山寨奖：智慧星杀毒软件

智慧星杀毒软件是开封高中08届一名学生所写的杀毒软件，该学生称“从小对杀毒软件特别感兴趣，立志将来置身于反病毒界。在我15岁时，灵感激发我编写了这款杀毒软件”。一个15岁的孩子想去编写一款杀毒软件，这本来是件好事，可是其所称的“863项目”“1000块钱的广告位”“完美的查杀能力”“引起各大厂商的关注”“网易邮件服务器因此瘫痪”实在是言过其实了。



观其软件具体内容：瑞星的界面、江民的配色、安天的软件命名，还具有文件监控、内存监控、注册表监控、扫描监控、网络监控、扫描、升级等真实的模块文件，只不过这些模块中还赫然存在XX杀毒王的字样，可谓集多家杀毒软件之大成了，而这些模块只是做做样子没有办法调用。一个仅仅停留在表面的杀毒软件却如此吹鼓，自然引起网络上的激烈讨论，而就是在如此的负面压力下，该软件在沉寂两年后还是推出了2009版本。亡羊补牢，时为未晚，只有踏踏实实去研究才能写出真正的杀毒软件。一个软件好不好，不是自己说的，而是大家给的，如此功利的心态恐怕很难写出好的软件来。



点评

孩子，网络是很危险滴，虽说是初生牛犊但也要有实力才能不怕“虎”啊！友情提醒：测试此软件请使用VMware等虚拟机软件或使用牛头人酋长出品的Ghost以防不测……



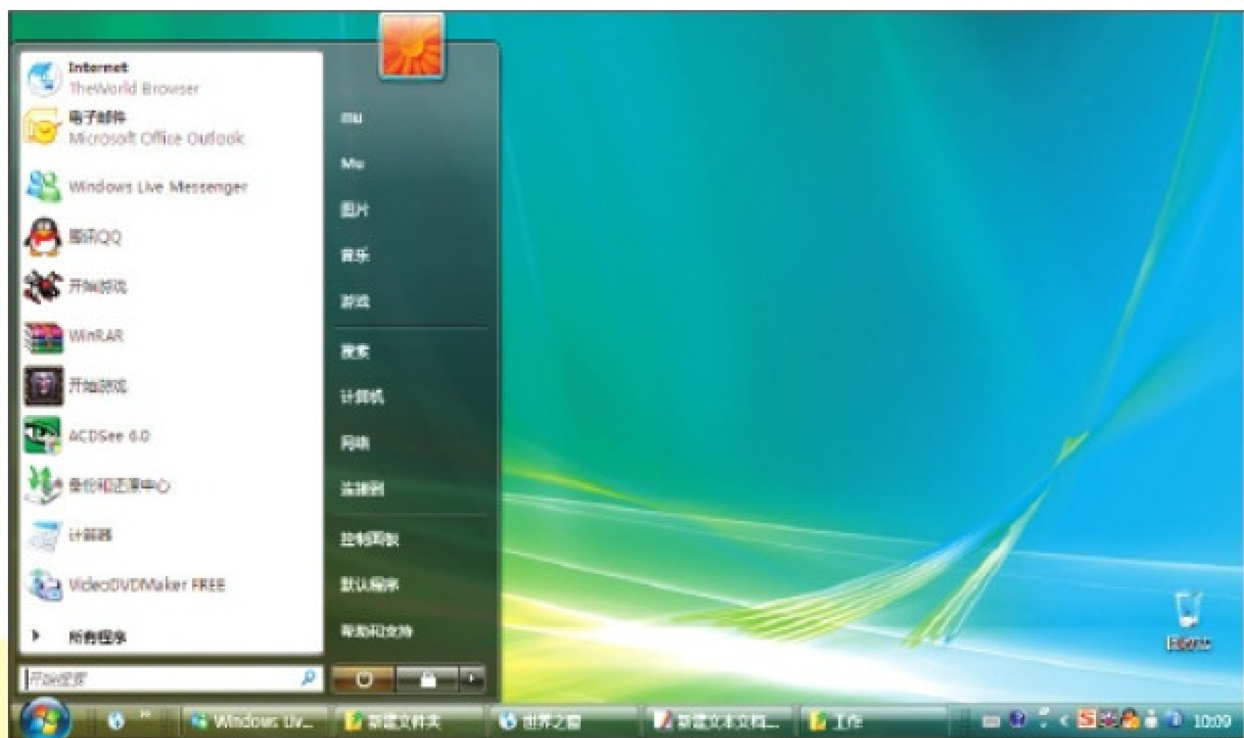
旁白

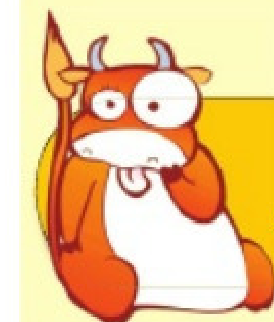
那个，主持人哪里去了？星尘，星尘！

主持人：（从舞台下爬起，头发竖起，满身焦黑）呼…咳咳…不好意思，刚才被雷了，那个下面是什么奖？对了，是水牛跳水奖，大家先看介绍，我去换个行头……

水牛跳水奖：Vista

对于Vista相信大家都不陌生，这款继WinXP后的新款操作系统在刚推出时就以其花哨的界面、臃肿的注册表、庞大的组件瞬间扼杀了大量用户的使用资格，极高的配置需求，漫长的启动过程是用户对它的评价。在目前的大众配置条件下，众多用户只能退而求其次选择安装WinXP来替代Vista。





点评

Windows 7也快出来了，同样的硬件杀手，加上Vista，也许等到大家出门后家里电脑配置双核、2GB内存都不好意思说出口时，才是它们真正的春天吧！



主持人

大家好，我回来了！看看我这身行头咋样？什么？不堪入目？那谁，你说谁是牛头呐？你，就你，你才是马面！好吧，我招供，下面那奖是牛头马面奖…我不穿这身不行…

牛头马面奖获奖：速影卫星电视2008

速影卫星电视是一个在线电视软件。该软件称可以免费提供海量影视节目，每天将有数部最新热门影视节目更新，可以一直免费观看。然而用户下载安装后，却发现绝大部分影视都提示需要收费注册，并且安装该程序后电脑还会时常出现广告（笔者从正规软件网站下载该软件后，对其解包发现其带有后门程序），许多用户反映交费注册后大部分节目始终处于缓冲状态无法收看，客服也干脆不理人，不由大呼上当。如此一款打着免费幌子的软件，行勾魂夺魄之事，牛头马面奖的确是当之无愧啊！







点评

此类软件网络上还有不少，只要网友使用前细心观察，就能有效的避免上当。

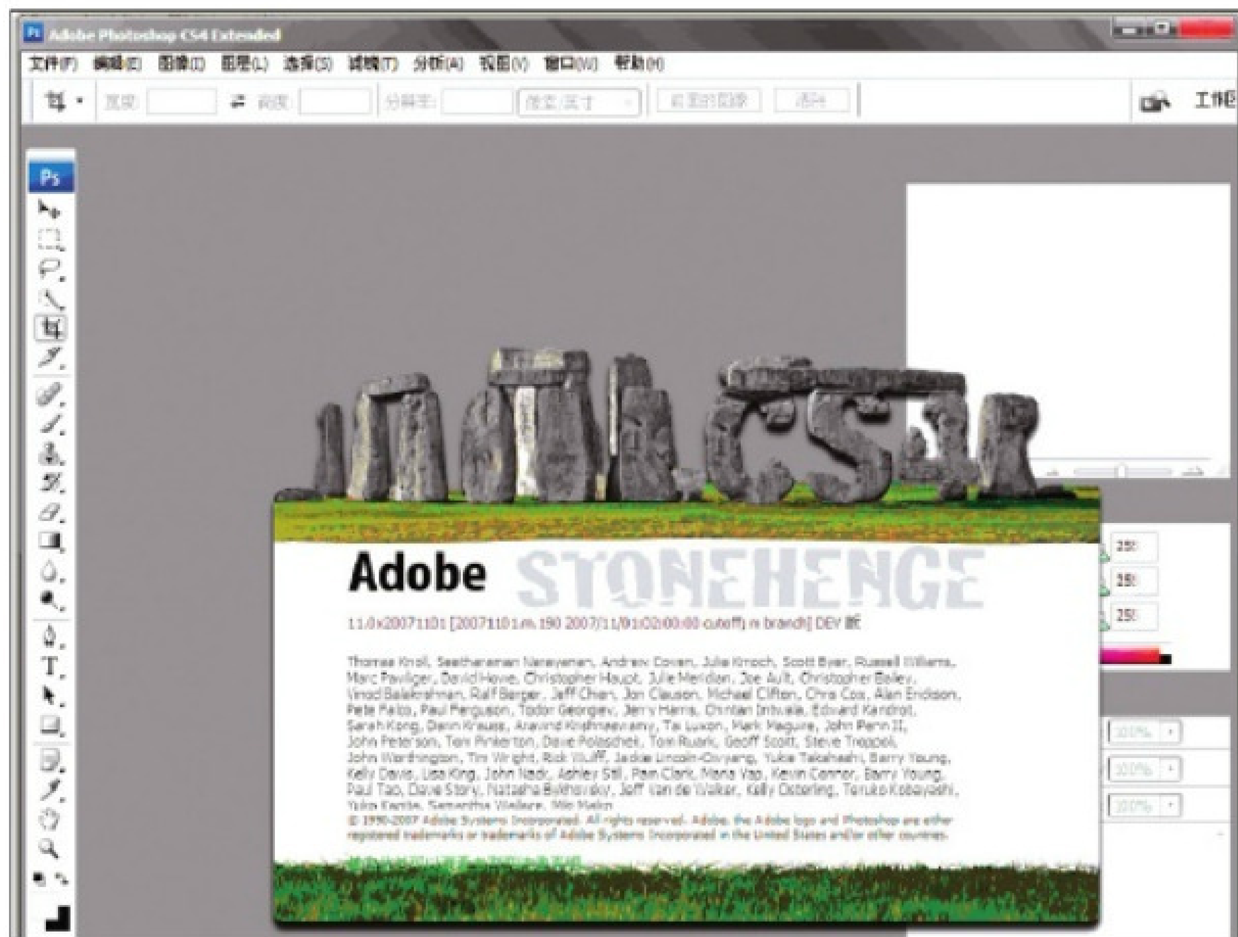


主持人

最后，我们颁发今天的最后一个压轴大奖：牛魔王奖。

牛魔王奖：Photoshop

Photoshop是Adobe公司的王牌产品，它在图形图像处理领域拥有毋庸置疑的权威。最初该程序是由Michigan大学的研究生Thomas创建，后经Knoll兄弟及Adobe公司程序员的努力，使Adobe Photoshop产生巨大的转变，一举成为优秀的平面设计编辑软件，它的诞生可以说掀起了图像出版业的革命。无论是平面广告设计、室内装潢，还是处理个人照片，Photoshop都已成为不可或缺的工具，到目前Photoshop已发展成为家庭电脑的必装软件之一。凡是用过Photoshop的人，都会被其强大的功能所吸引，无论是换色、抠图，还是模拟、合成，那一项项神奇的功能造就了无数张经典、美观的图片，让你深深体会到“只有想不到，没有做不到”的境界。而随着“万众瞩目”的Photoshop CS4发布，首次加入使用显卡GPU进行加速和进行3D图形甚至动画处理，这一革命性的改变用再高的评价也不为过。Photoshop这一图像软件行业的绝对霸主，再次掀起新的浪潮！





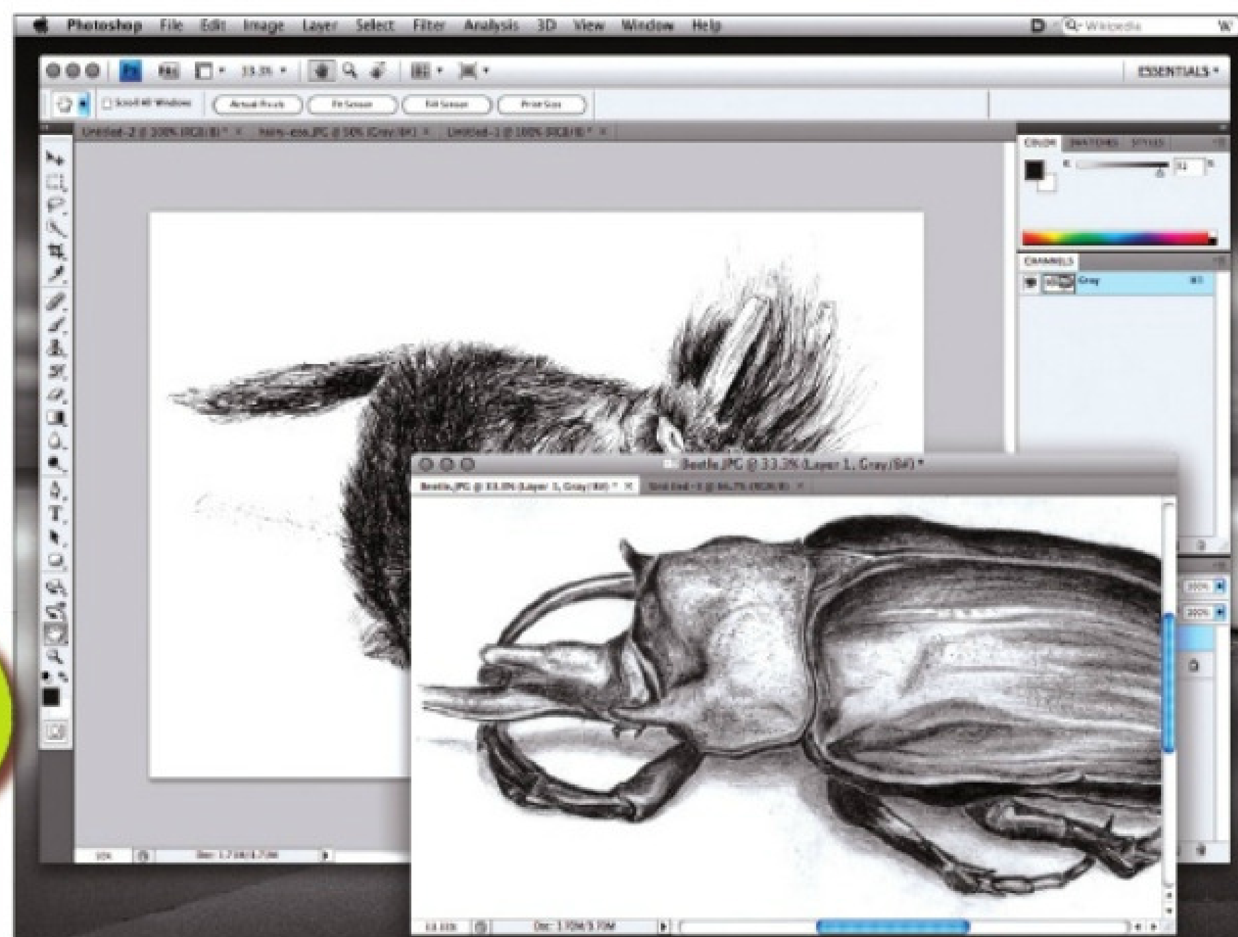
点评

自从Adobe推出Photoshop以后，在我们视觉得到充分享受的同时，也不再敢轻易相信所谓的照片了，从“非主流”到“华南虎”，那一张张“神奇”的图片让我们大跌眼镜，不由感叹：大自然的鬼斧神工，比不上PS大显神通啊！



主持人

欢乐的时光总是过得特别快，所有的颁奖都已经结束，让我们对那些勤奋认真的软件作者致敬，是他们给我们带来了方便实用的软件，今天的活动到此结束，亲爱的朋友们，我们下次再见！





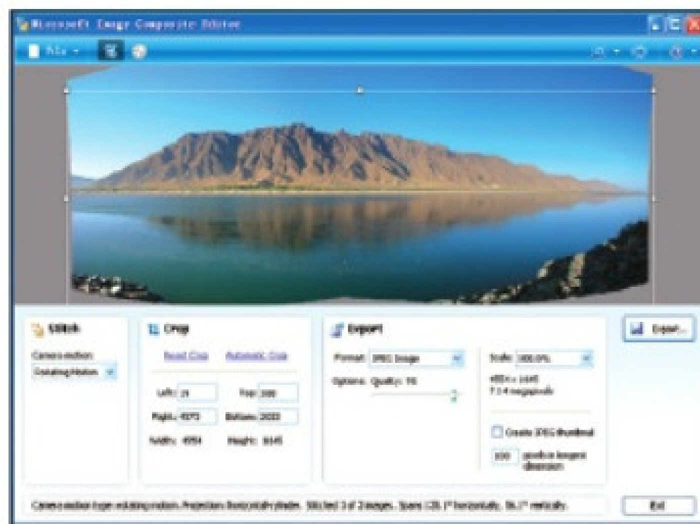
Google的Chrome浏览器在第一个测试版发布后的第100天，公布了正式版，而微软也表示Windows 7不会再像之前一样公布多个测试版，这将加速正式版的发布进程。一些评论者据此认为，一些软件生产商为追求商业目的，放弃了严谨的制作态度。然而笔者认为，尽管在许多方面，特别是艺术作品类之上，时间缩水将严重导致成品质量同样缩水，但在软件应用方面，用户需求变更的频率越来越快，以Beta版探路、正式版加速发行，未免不是一个解决该问题、跟上用户需求的好办法。事实上，Google的诸多产品正是一路Beta中，就已为用户所认同，这不是时间的问题，而是控制能力的问题。

■北京 淮阳客

全景完美拼接——Microsofts Image Composite Editor 1.0

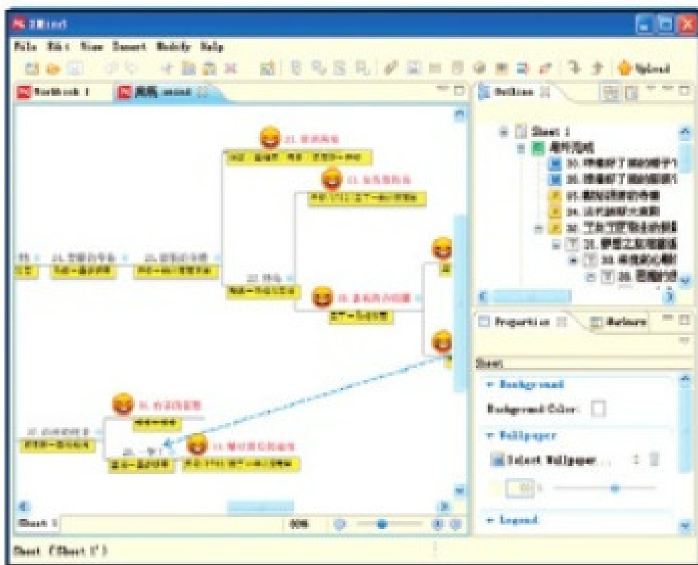
□大小：2.71MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/73652.htm

一款来自于微软研究院的功能强大的全景照片拼接软件。所谓“全景拼接”，即照相时将风景依序按上下、左右分为多张摄下，之后再用专业软件拼接成一幅大图。笔者用过不少该类的软件，包括Photoshop自带的全景拼接，但要论及功能与易用性，这款新面世的软件可当之无愧地排于最前列。只要将多幅分开拍摄的图形拖拽入软件界面，它就会自动帮你开始拼接。软件拼接效果令人满意，但更令人惊艳的是之后你还可进行的处理：你既可将成品略加剪裁保存为JPEG（图片质量可自定义）、PNG、BMP等格式，更可将拼接的层次保存为带层的PSD格式，以便之后在Photoshop中再处理（但若不是精通PS，笔者建议还是直接用该软件导出图片更好）。此外，你还可点击上方工具栏上的立方体图标，进入高级调整界面，在此，你可调整全景图的中心与各部分的曲率，在某些情况下（例如使用镜头广角端，畸变过大），该功能将方便你得到更美观的图片。



思维整理图——XMind 3.0.0

□大小：14.0MB □授权：免费 □语言：英文 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/56160.htm

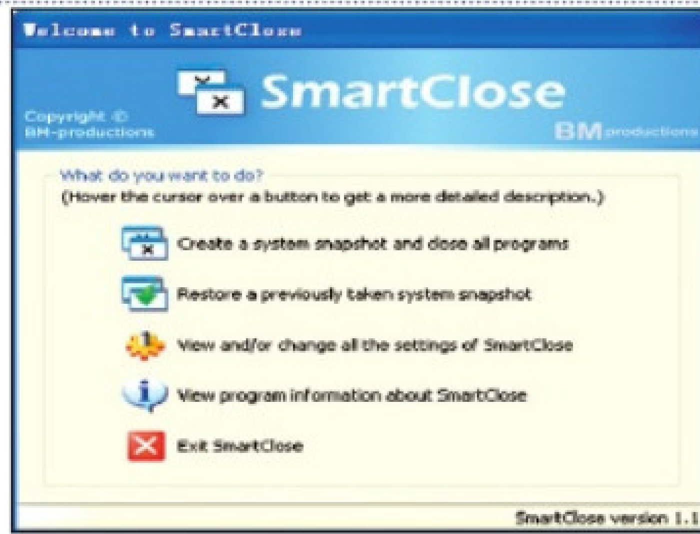


本栏目在2007年第20期中，曾经介绍一款辅助思维的软件“FreeMind”，它实现了一种名为“MindMap”（思维导图）的概念，即用类似“流程图”的方法建立起各个概念之间的联系，既适合于组织发散性的思考，也适合于更有条理地表示某个思路、计划、项目或会议记录等。而现在这款XMind，不妨在功能与界面上，都把它当作“FreeMind”的升级版。这款软件不仅可画流程图，还可轻松画出鱼骨图、组织架构图、项目管理图，适合多种需要。同时，它还可建立两个项目的多种联系，这样将使用户有更灵活的应用空间。在软件界面上，除了主要的工作簿区域外，还有一个轮廓区（Outline）用树形展示所有结点之间的关系，并提供一个属性区（Properties）供你快速改变整个工作簿或某节点的属性。

桌面状态魔术还原——SmartClose 1.1

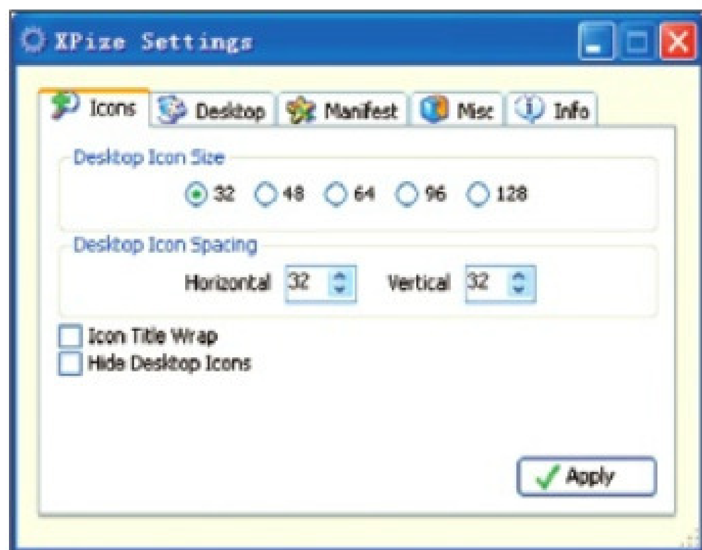
□大小：630kB □授权：免费 □语言：英文 □下载：http://soft.ccw.com.cn/download/download.php?SoftID=51449

这款软件的功能很有趣，它可为当前的系统状态（哪些程序打开了哪些文件）建立一个快照，之后将所有非系统程序与服务关闭，之后，你只要再选择还原到之前的快照，软件又可依样打开之前关闭的程序与服务……你可能会问：要这样的功能做什么？不知你会不会碰到安装程序时要求你关闭所有其他窗口的提示，或只是为了玩大型游戏而关闭其他程序？但关闭之后的问题是你要回到初始环境，还需一个个执行程序、打开文件。而这款软件，只要通过两个步骤，就可免除你的这些烦恼。软件使用了独特的SmartKill/SmartOpen来关闭/打开程序，据笔者体验，绝大部分程序都无问题，但亦有极少数不能正常开启，不过已经方便多了！



让XP更完美——XPize 4.7 Beta 2

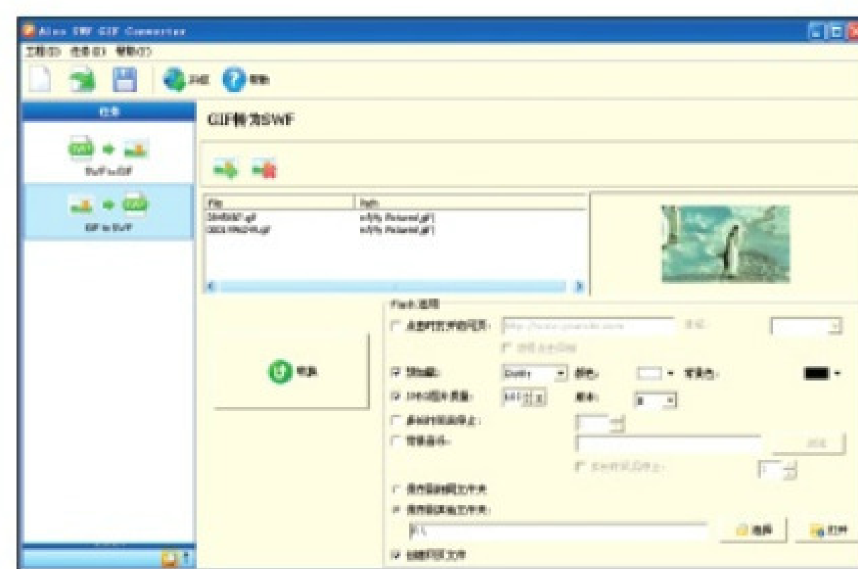
□大小：7.94MB □授权：免费 □语言：英文 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/466.htm



一款为追求完美视频效果的WinXP用户而设计的软件。大家知道WinXP诞生之初，就以漂亮的图标、位图等资源吸引了大家从Win2000上迁移过来。但若真论起来，其中的部分资源并不够“完美XP化”，例如，一些图标放大之后就没有对应大小的替代，而只是简单将原来的小图标放大（当然会出现锯齿），一些鼠标指针也不够完美（太简单了），实质上，这些资源根本就是从Win2000中直接移来的！那么作为一个求完美的XP用户，你就可使用这款软件将资源彻底“XP”化。软件会添加或替换原有系统资源，重启后就可进入更美观的XP环境（有时可能需重新到“显示”属性中设置窗口和按钮的样式）。注意软件会将旧有的“Alt+Tab”切换功能替换为一个名为“TaskSwitchXP”的软件，如果你不喜欢它，可在软件设置的“Misc”部分取消。另外，软件安装时会自动生成系统还原点，如不满意可彻底还原。

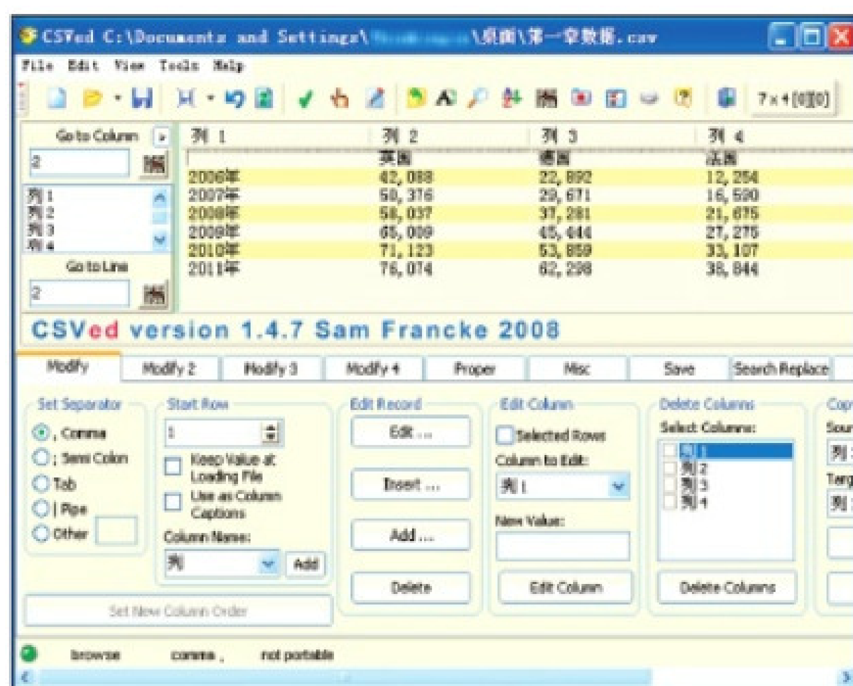
动画任意转——Aleo SWF GIF Converter 1.2

□大小：1.42MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.fixdown.com/china/Pic/12814.htm



这款软件的功能很简单，即在Flash动画（SWF格式）和GIF动画之间进行转换。如果你看到一段满意的Flash动画，想把它用作论坛的签名图，使用这款软件将它转换成GIF格式则是最好的选择之一。软件支持批量转换，同时转换时还有多种参数可设置，SWF转GIF稍微复杂一些，这里简单提一下。首先是帧率的选择，不能过大，否则最后生成图片将体积较大；其次是由于SWF文件多为反复播放，因此如果你只想在GIF中记录一遍，就应当将转换界面下方的“转换模式”设置为“逐帧”（否则就需手动停止转换捕捉）；另外，在SWF转GIF功能中还可选择逐帧将动画保存为一系列的连续图片（JPG、PNG或GIF单幅格式）。不过，这款软件不能截取动画中的某部分再做转换，不能不说是一大缺憾。

表格操作全能——CSVed 1.4.7

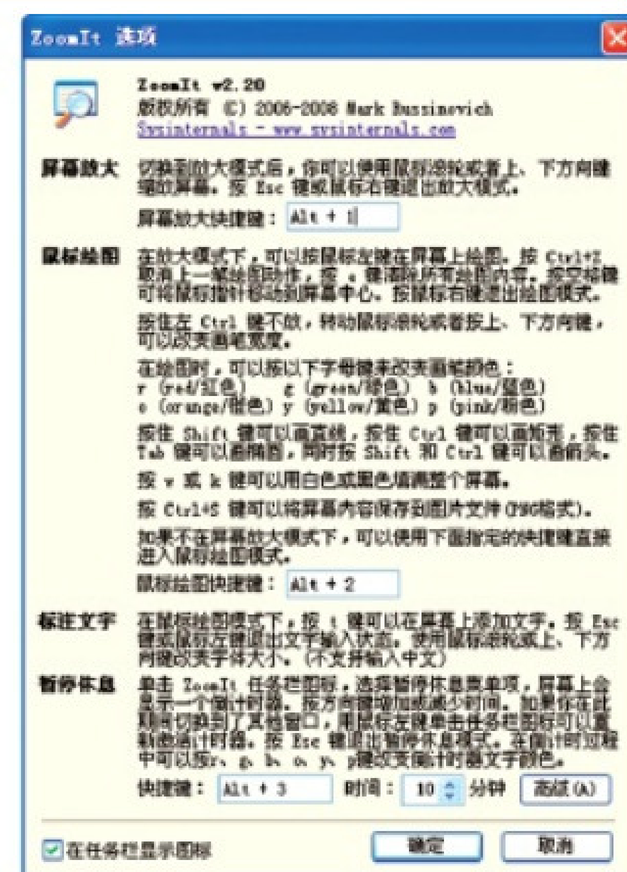


□大小：925kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.skycn.com/soft/38416.html

专门为处理CSV文件而开发的一款软件。所谓CSV，就是Comma Seperated Value的缩写，即逗号分隔数据，因此CVS文件实质上是一种纯文本文件，主要是记录表格性质的数据，其中“逗号”（其实也可是分号、Tab等分隔符）及回车换行符就是数据分隔的标记。几乎所有的表格处理软件（包括Excel）都可将表格导出为CSV格式，因此它也是通用的表格记录格式。那么有了Excel，为什么还要用这个软件呢？原因一是它有非常强大的过滤、拆分、合并、批量添字/去字、大小写转换等功能，尽管这些在Excel都可通过字符串公式来进行，但使用这款软件无疑操作更简单，另外它比Excel快，并可导出为HTML、Word、Excel格式。总之如果工作中会碰到一些CSV文件或简单表格，不妨尝试一下这款Excel之外的表格软件。

电子教鞭——ZoomIt 2.20

□大小：128kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/56829.htm



两年前曾在本栏目介绍过该软件的1.3版，而现在该软件又增添了不少实用的新功能，也更加易用，故在此重新推荐。软件的主要功能是辅助屏幕讲解，其主要功能有四：一是将屏幕局部放大，之后可使用鼠标滚轮或上、下方向键继续控制放大倍率；其二是鼠标绘图，进入绘图模式后，可用6种不同的颜色画直线、矩形、椭圆、箭头等图形，并还可随意改变线条的粗细；再者为文字标注，可在屏幕任意位置输出文字，可惜此功能不支持中文；最后是“暂停休息”，在该模式下会显示一个倒计时器，除了任其自然倒计时外，你也可任意增减倒计时间的长度，计时器的颜色亦可设定。总之，如果你经常有对着屏幕讲解的需要，这将是一款非常有用的辅助软件，更具体的使用说明请双击系统托盘处的图标查看或自行设定。

IE7减负——IE7 CPU减负补丁



□大小：2.20MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://download.microsoft.com/ （注：请参看下文）

微软为IE7发布的一个CPU减负补丁。该补丁是针对IE7的仿冒网站筛选器而发布，据补丁说明，由于在检测某些含特殊网页元素的页面是否为仿冒网站时，可能会导致CPU的占用率过高。之前有不少IE7用户反馈，浏览页面时停止响应或假死，可能与此有一定关系。该更新补丁的发布虽然早在去年2007年10月，但笔者发现自己的系统尽管开启了自动更新，但并未安装此补丁（判定方法是：安装补丁后在系统的“添加/删除程序”中看到了新的安装记录），因此建议使用IE7的用户手动更新一下。注意该补丁针对XP、2003、Vista等多个平台发布，因此请自行在上面的下载网址中，以关键词“KB928089”搜索，再找到适合自己的补丁下载（Vista与2003下载需通过正版验证）。



掌机资源全把控——掌中影音伴侣

□版本：3.2 Beta1 □大小：22.5MB □授权：免费软件
□作者：北京易彩时空科技有限公司
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.ucast.cn
□下载注册：http://www.newhua.com/soft/49521.htm

说明：一款为掌机提供资源传输、管理、下载和制作的全功能软件。它支持的掌上设备非常丰富，除了几乎覆盖全部型号的手机之外，还支持通用的MP3播放机、国内外各种品牌的MP4设备，甚至还包括最流行的苹果iPod、索尼PSP、微软Zune——在这些之外，软件还提供了一个手动添加设备的功能，让你彻底无忧使用。对资源的掌控是这款软件的核心功能，除能将小说、视频、MP3、图片等资源传输到设备，它还可直接连接设备进行其他资源管理（删除、挪动等），而搜索下载、自行制作自己的资源则是更受欢迎的功能。它提供了各类资源的下载器，下载器中整合了网上多种资源网站（例如视频下载就整合了优酷、土豆、六间房等多家视频网站）。而通过软件提供的资源制作小工具，你可随时将自己收集的视频、音频、图片，转化或剪裁成掌机所需要的格式并上传。

点评：这款软件几乎覆盖了全部掌机资源相关的功能，具备资源“一站购齐”的潜质，值得玩掌机的用户一试。不过注意安装软件的最后一步有插件选项，请仔细选择。



无论是资源下载、制作和管理，都可轻松胜任

清净读好书——读书宝

□版本：0.93 □大小：3.63MB □授权：免费软件
□作者：读书宝网络技术有限公司
□平台：Win2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.dushubao.com
□下载注册：http://www.dushubao.com/down.html

说明：一款整合中文互联网电子书资源的免费软件，软件自带网页浏览器，利用它你可随时浏览、搜索包括起点中文网、小说阅读网、新浪读书、晋江文学城、腾讯读书、搜狐读书等在内的上百个文学小说网站的电子书/小说资源。软件开发了独特的“正文阅读”方式，该方式只保留书籍的章节正文部分而去除原有页面的全部广告，可有效提升用户阅读体验。此外，软件还在背后启动了浏览小说加速功能，从一篇小说的当前章节跳到下一章节，基本上无需任何等待下载的时间。如果你不希望总挂在网上阅读，也可使用该软件将书籍打包下载到本地，留待以后观看。

点评：软件的特色是带过滤功能的“正文阅读”方式（如果要更多过滤，可通过菜单“工具”→“内容过滤”设置）。此外软件在人性化上也有较突出的表现，它自带的浏览器为多标签式，支持鼠标手势、超级拖拽、页面书签、最近关闭页面复原等高级功能，因此如果在阅读过程中想临时浏览其他网站，使用它也非常顺手！



打造没有广告干扰的读书环境

电脑上的超级电视——QQLive

□版本：2008（7.2） □大小：3.21MB □授权：免费软件
□作者：腾讯公司 □平台：Win2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://tv.qq.com
□下载注册：http://tv.qq.com/download.htm

说明：腾讯的一款综合电视/录像直播、影视/综艺/热点视频点播、视频搜索及个人创建播客平台的客户端软件。在直播栏目中，不仅覆盖了全国多家卫视，而且安排了类似“放录像”一般的华语剧场、日韩剧场、动漫世界、TVB剧场等分类节目，用户可通过此直接欣赏各类下精选的电影或剧集。而影视、综艺及热点点播部分的节目单，则可像一般的视频网站一样，随时进入从头观赏。软件后台传输采用P2P原理进行，下载相同节目的用户之间可直接建立传输连接，这也保证了视频的下载速度与清晰度。最后，如果你愿意，还可将QQLive的播放状态显示在你的QQ头像上，以便与好友一起分享节目单。

点评：通过直播与点播的配合，软件提供了灵活的视频观看方式，也有效整合了多种视频资源。另外值得一提的是经过几年的更新升级，目前通过QQLive可查看的视频内容已经非常丰富，特别是直播部分整理出来的剧集/电影，相信能满足各种爱好的用户口味。从笔者的使用体验来看，视频的流畅度与清晰度都较满意，值得未使用的朋友一试。

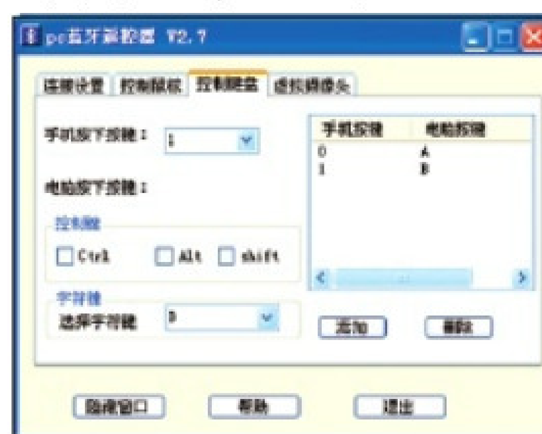

无论是界面还是节目单都颇有吸引力

偷懒利器——PC蓝牙遥控器

□版本：2.7 □大小：5.26MB □授权：免费软件
□作者：不详 □平台：Win9X/NT/2000/WinXP
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://software.netbug.cn
□下载注册：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_contents/1215273600/39772.shtml

说明：一款为懒人提供的手机遥控电脑的软件。只要你的手机支持蓝牙，并且电脑上有蓝牙适配器，就可分别在两端安装对应软件，简单设置后，即可用手机控制电脑鼠标和键盘。软件提供3种功能，功能1是控制鼠标，这一部分为固定映射，即将手机方向键直接映射为鼠标移动方向，鼠标左键双击、单击、右键单击也被固定映射到手机的OK、9和0键上；功能2为控制键盘，用户可自行添加、管理映射对应关系；功能3为虚拟摄像头，开启该功能后，电脑可直接将手机摄像头拍摄的内容映射为虚拟摄像头，在QQ等软件的视频聊天中使用。

点评：这款软件是一款非正式的个人作品，因此功能虽实用，但帮助文档缺乏，也未设计操作向导，因此需要使用者有一定的动手能力。这里要提醒的是软件并没有提供蓝牙驱动，因此用户需自行下载安装Widcomm或IVT BlueSoleil等经典驱动，之后还要保证端口的正常开启。此外，软件安装时会有插件选项，请注意选择。


键盘映射可自定义



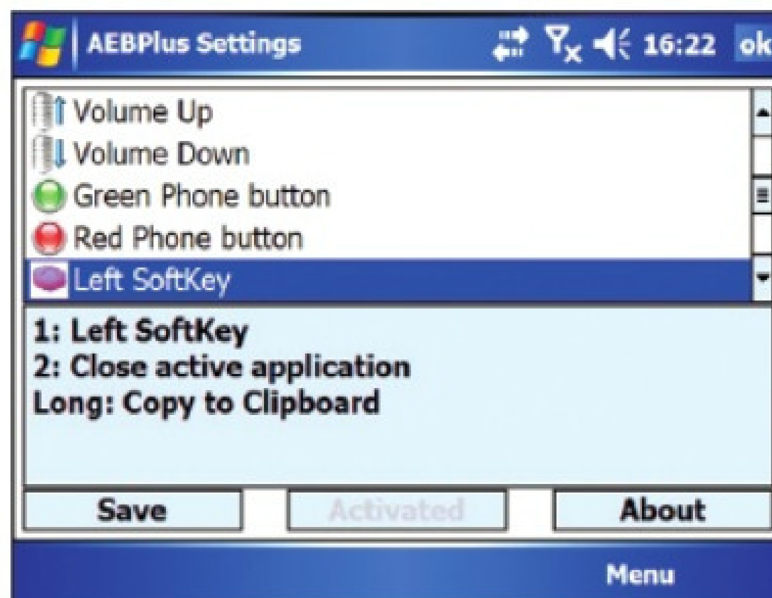
除了部分带全QWERTY键盘的智能手机之外，一般掌上设备总给人一种“键不够用”的感觉。面对这种“不够用”的困境，除了善加利用系统中的快捷键/菜单之外，还可考虑使用这样的软件：给键位安排自己所喜欢的快捷功能，或将键位直接映射为其他按键。我们就来看下这方面的选择，让你的掌上生活更加便利起来。

■四川 黄路

AE Button Plus

□平台：PPC/PPC SmartPhone（以下信息为PPC版） □版本：2.6.3 □大小：94kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/1123.htm

PPC系统上非常强悍的按键映射功能。它可针对PPC设备上的传统4按键及方向键进行映射，如果你的设备上还有录音键、灯光键、音量增大/减弱键、挂机键、通话键，它也全可识别。对于SP系统，它还可映射左右菜单键（但笔者建议不要映射此键，以免造成操作麻烦）。它所支持的按键行为远超PPC系统自带的按键映射，除了单击外，还支持双击、三击以及长按映射。而映射功能除调用程序和系统功能外，它还可直接查看内存、系统和电池信息。



主要特性：4种按键映射方式，可利用所有按键（即使一开始未识别出，你也可用软件的自添加按键功能加入）。

KeyMap（按键大挪移）

□平台：S60第3版 □版本：1.1 □大小：29kB
□下载：http://soft.tompda.com/c/softs/200877/s_12698.html

一款国人开发的小程序，它是纯粹的键位映射软件，支持的映射方式是一对一。目前这款软件支持的映射键包括4个方向键、OK键、0～9键、*键（不建议此键的重映射，可能会造成无法解锁键盘）、#键。使用这款软件的最佳时间其实是玩一些需用方向摇杆的游戏，如果你想保护你的摇杆或觉得摇杆控制不方便，不妨将其他映射到别的数字按键。另外，软件还会在一些常用的环境下，例如待机桌面、编写短信/彩信、QQ、MSN、Pica、智能影院中自动屏蔽按键映射。

主要特性：一对一映射，设置简单，自动在部分特殊环境中暂停映射功能。



SmartSettings

□平台：S60第3版 □版本：2.10 □大小：353KB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/3809.htm

一款深受欢迎的快捷操作系统软件。与上一个KeyMap软件不同，它并不是通过映射按键来实现功能，而是在桌面上通过左/右按键模拟出类似于Windows系统的开始菜单，在菜单中即可安排自己的程序快捷方式。这些快捷方式可指定其中的一部分使用专用键盘按键启动（0～9、*键、#键），设定好可只要调出菜单，再按下专用键就可快速调用对应功能。此外，软件还对锁键盘的时间/灯光提供了特别的辅助设置。不过部分机型用户反映软件与USB连接线冲突，如果是这样，必须在连接USB时卸载该软件。



主要特性：通过弹出快捷菜单+专用快捷键完成快速操作，增强锁键盘功能。

Key Mapper for UIQ

□平台：Symbian UIQ □版本：1.0 □大小：30kB
□下载：http://www.splife.com/res/product.aspx?id=18992

这款软件可针对UIQ智能手机上的联网键、照相键、开关键、左/右方向键进行功能重定义，所支持的映射功能包括：打开/关闭程序、跳转到上一程序、结束通话、激活手机键盘、锁屏、激活菜单以及退出。软件可对“单击”及“长按”两种按键行为进行映射，此外还提供了另一种特别的“Flip Closed”判断方式：即根据另一软件的开启或关闭状态来映射不同的按键功能，这样能让你在最常用的软件上使用另一套按键映射。



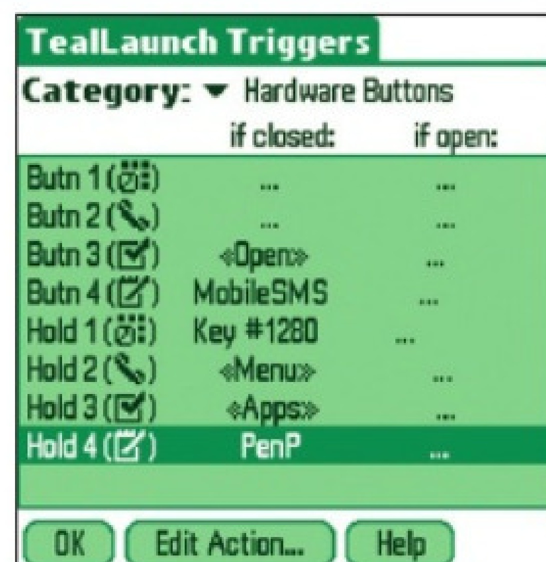
主要特性：实用的映射功能，特别的“Flip Closed”映射方式。

TealLaunch

□平台：Palm □版本：3.39 □大小：395kB
□下载：http://download.enet.com.cn/html/37381200502240 2.html

Palm设备上除了方向键、录音键外，还都具备传统的四大功能区/按键（俗称“四大天王”），而这款软件则可针对所有这些按钮（左右方向键不可）映射快捷功能。可映射的按键方式，不仅包括“短按”，还包括“长按”“组合按”。可映射的功能则包括以下3类：定义按键启动常用程序、定义按键使用常用功能（如进入输入法、调节背光、回到主界面等）、弹出自定义菜单（菜单项包括常用程序和功能及查询日期时间功能）。

主要特性：非常丰富的功能定义（近160种），多种按键方式的映射。





本期推荐文章

●为笔记本电脑装个“警报器”

●游戏玩家专业点，搜索/下载/更新一条龙

征稿启事

选题要求

电脑应用过程中的各种心得技巧，包括软件、硬件、网络等各方面。投稿力求避免长篇大论、罗列条目，要求文字简炼、突出细节（细节部分可配图说明），将电脑应用过程中的点滴心得写透彻即可。

投稿规范

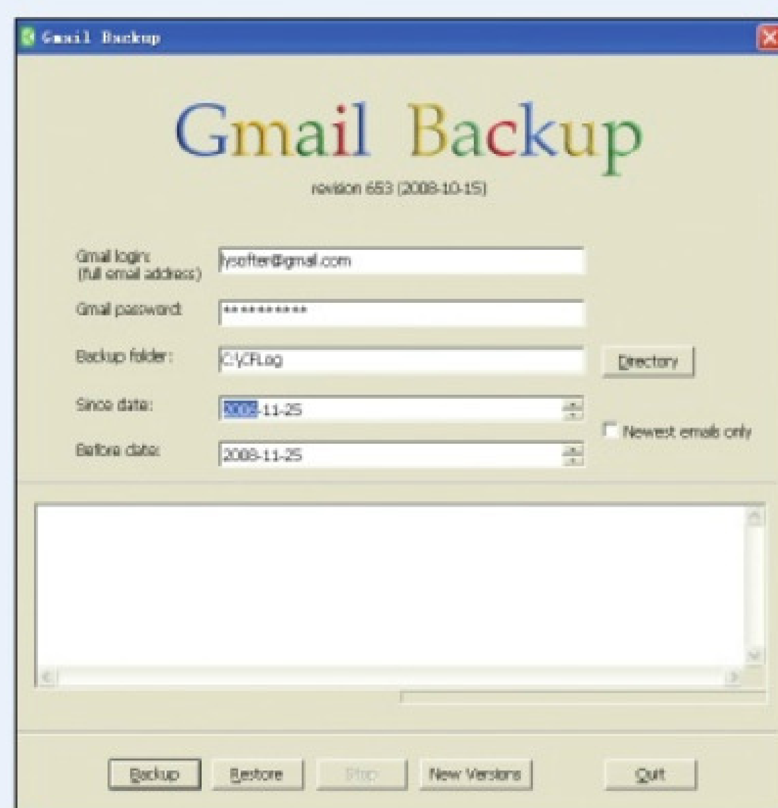
字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如想用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片建议用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Darwin@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

为Gmail找个备份“伴侣”

■河南 花的神明

Gmail邮箱以速度快、容量大、自带邮件搜索引擎等优点，在众多邮箱中独树一帜。当使用Gmail发送和接收了大量邮件后，如何对其进行备份就显得十分重要了。但Gmail自身并没有提供完善的邮件备份功能，一旦因为病毒入侵或误操作等原因，导致重要邮件“不翼而飞”，那么就可能造成不必要的损失。使用Gmail Backup这款小巧的软件，就可轻松实现Gmail邮件的备份和恢复功能，这样就再也不用担心Gmail邮件的安全了。下载地址：http://www.softpedia.com/progDownload/GMail-Backup-Download-113022.html。

Gmail Backup的使用方法很简单，在其主界面（**如右图**）中的“Gmail login”栏中输入Gmail地址（注意应该输入全称，例如“lysofter@gmail.com”），在“Gmail password”栏中输入Gmail邮箱的登录密码，在“Backup folder”栏中点击“Directory”按钮，选择备份路径。如果勾选“Newest emails only”项，表示仅仅备份新近收到的邮件。如果取消该项选择，可在“Since date”和“Before date”栏中设置起始和结束日期，那么只有在该范围内的邮件才可进行备份。之后点击“Backup”按钮，Gmail Backup就可自动连接你的Gmail邮箱，将其中符合条件的邮件备份到指定文件夹中了。在此过程中，可随时点击“Stop”按钮停止备份。



备份完成后，在备份文件夹中可看到，Gmail Backup实际上是将Gmail邮箱中的邮件按照时间顺序逐一将其备份为EML文件，可使用Outlook Exoress等软件将其导入，这样就实现了邮件信息的共享。当需要恢复备份的邮件时，只需在Gmail Backup主窗口中输入Gmail邮箱的认证信息，选择备份路径，之后点击“Restore”按钮，即可将其恢复到Gmail邮箱中了。

为笔记本电脑装个“警报器”

■河南 花的神明

笔记本电脑体积小巧、便于携带、使用方便，但在我们享用笔记本电脑众多优越性的同时，也常为其安全性担心。例如在图书馆、办公室等公共场合，有时可能出现笔记本电脑“不翼而飞”的情形，实际上即使笔记本电脑没有丢失，如果忘记将系统锁定的话，别人也可非常容易地随意对其操作，这无疑会威胁到数据安全。如果能为笔记本电脑安装一个“警报器”，当有人试图偷取笔记本电脑，或未经授权进行操作时，笔记本就会自动大声报警，及时提醒用户，且会让那些心怀不轨的人知难而退。使用LaptopAlarm这款小巧的软件，就可轻松实现上述功能（下载地址：http://www.syfer.nl/download-laptop-alarm）。

LaptopAlarm以全屏幕的方式运行，同时会屏蔽所有系统按键。在其主窗口中的“Alarm on”栏中勾选“Loss of AC Power”项，表示当别人试图拔下笔记本电脑的电源线时，LaptopAlarm可立即进行报警，当然前提是笔记本必须外接电源。勾选“Shutdown/Log off”项，表示当别人执行关机或注销操作时，LaptopAlarm可对其进行探测和拦截，同时发出报警声。勾选“Unplug of USB Mouse”项，表示当别人试图拔下笔记本电脑上的USB鼠标时，LaptopAlarm就会报警，这样可防止鼠标被人“顺手牵羊”。勾选“Mouse movement”项，表示当别人移动笔记本电脑的鼠标时，LaptopAlarm也可自动检测到并发出报警声。

对于鼠标移动的检测，可点击“Options”按钮，在设置窗口中的“Mouse Movement Detection”栏中精确设置检测度，默认数

值为0，这样只要鼠标有任意“活动”，LaptopAlarm就可检测到。我们可根据需要在该栏右侧的探测框中点击并移动鼠标，根据鼠标移动的强度，来设置所需的检测值。最后在“Unlock Password”栏中输入解锁密码，并在LaptopAlarm主窗口中点击“Lock Computer”按钮，即可让笔记本进入警戒状态，同时将系统彻底锁定。只有输入预设的密码，才可结束警戒状态。当其他人试图操作笔记本电脑时，LaptopAlarm可自动检测到动作，并让电脑发出刺耳的报警声，当然，为达到更好的效果，最好提前将笔记本电脑的音量开至最大，这样就可及时听到报警声，来保护心爱的“本本”了。P

网页字体轻松改

■湖北 尹飞

我们浏览网页时总感觉字体千篇一律，浏览器是不能更改网页里面的文字字体的，但火狐中国版（Firefox China Edition）（下载地址：http://www.g-fox.cn/download.html）浏览器却给我们提供了更改网页文字字体的功能。



打开火狐中国版，在右下角我们可看到“字”标签，点击该标签，就会出现多种常用字体供我们选择使用，选定后页面文字和浏览器菜单栏的文字字体都会变为我们所选择的字体（**如右图**），如果想要的字体不在列表中，只需勾选“显示所有字体”（**如右图方框中**），就会显示本机上安装的所有字体以供选择。如果不想更改菜单字体，只需将列表上方的“应用于菜单”前的勾去掉即可。如果不小心把字体改错了也不要紧，只要点下列表最上方的“恢复默认设置”就行。火狐中国版不仅有Windows版，还同时发布了For Linux和For Mac版。P

Foxmail邮件发送多人好轻松

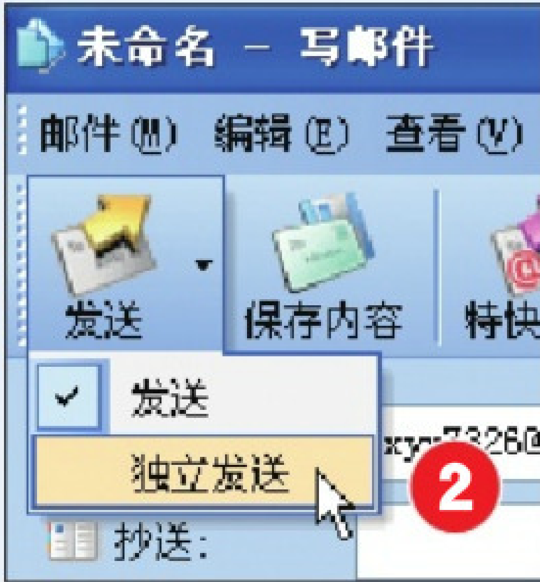
■山东 贾培武

许多朋友都使用Foxmail收发和管理邮件。在发送邮件时，你或许会有这样的需要，即同一封邮件要发送给多人，但是你希望每个接收该邮件的人都只看到他是唯一的接收人。该怎么办呢？



为此，我们首先需要撰写该邮件并给其中一个人发送出去，然后转到“已发送邮件箱”，右键单击刚刚撰写并发出的邮件，再单击弹出菜单中的“再次发送”（**如图1**），将收件人改为新的邮箱地址后发送出去。重复这样的操作，直至该邮件发送给全部的收件人。够麻烦的吧？

当然，这是在Foxmail 6.5 Beta3之前所要做的工作，最新的Foxmail 6.5 Beta3版新增了“独立发送”功能，当采用“独立发送”方式进行邮件发送时，每个收件人阅读邮件时会看到这封邮件是唯一发送给自己的，而看不到该邮件的其他接收者。具体使用步骤如下：



1.在Foxmail主窗口，单击工具栏中的“撰写”按钮，打开“写邮件”窗口。

2.在“收件人”框中添加多个接收人的邮箱地址。当直接输入地址时，各收件人地址间须使用半角的分号“;”分隔。

3.邮件撰写完毕，单击“发送”按钮旁的三角箭头，然后单击“独立发送”（**如图2**）。

怎么样，“独立发送”功能能帮上你的大忙吧！如果你用的仍是以前的版本，那么就赶快升级Foxmail吧，下载地址是：http://dl_dir.qq.com/foxmail/foxmail65beta03.exe。P

游戏玩家专业点，搜索/下载/更新一条龙

■贵州 学海无涯

网络游戏、单机游戏、桌面小游戏，休闲放松或是挑战刺激，你喜欢什么样的游戏？从网上搜索下载游戏可不容易，各种各样的游戏网站，很可能就是网页木马的陷阱，好不容易找到一个地址，却发现根本无法下载；千辛万苦下载来的游戏，说不定却是木马病毒的伪装，又或者耗费数小时下载的上GB游戏，根本无法正常安装运行。那么来看看高手的游戏一条龙解决方案。

一、游戏搜索下载，丢开网页

使用百度、Google之类的搜索引擎搜索游戏下载地址，常常会误入一些病毒网站，也不能保证快速找到有效的下载链接。因此，避开网页直接定位游戏下载链接，不失为高效而安全的游戏搜索手段。

1.迅雷游游，搜索游戏很准确

迅雷推出的游戏下载助手“迅雷游游”（下载地址：http://down.sandai.net/uu/UUGame1.3.5.69.exe），让游戏搜索下载变得非常简单。

安装迅雷游游后，可注册或使用已有的迅雷账号登录游游。在右侧首页页面窗口中输入要搜索下载的游戏名称关键字，回车后即可搜索到游戏资源（**图1**）。点击“详情”链接，还可看到游戏的详细介绍，包括游戏的简介、体积、硬件配置要求等。如果不确定自己要玩什么游戏，在游游首页中有各种分类游戏推荐排行榜，包括单机游戏、网络游戏、休闲游戏和网页游戏等，可找找自己喜欢的游戏。



找到游戏后，点击“安装”按钮，就能自动弹出下载对话框。不过如果下载的游戏体积比较大，下载前最好先设置一下下载目录，默认为“C:\XLGames\”，可将其改为非系统分区。点击游游面板左下角菜单按钮，选择“系统配置”命令，打开配置对话框。点击“目录”，浏览指定下载目录和安装目录即可。在下载对话框中也可单独指定下载目录，另外会显示多个下载资源链接，可根据需要选择相应的链接（**图2**）。



点击“开始下载”按钮，确定后即可自动下载游戏。游游面板上的“正在安装的游戏”栏中，会显示游戏下载进度，下载完成后会自动安装游戏。

2.131玩玩，也能玩搜索下载

“131玩玩”也是一款集游戏下载、游戏管理、游戏攻略和游戏资讯为一体的强大软件（下载地址：http://wanwan.131.com/），可很容易找到各种游戏下载资源。

运行登录131玩玩后，在界面右侧输入要搜索的游戏名称关键词，点击“搜索游戏”按钮，即可快速找到自己要下载的游戏资源（**图3**）。另外，在软件左侧边栏中有各种热门游戏分类推荐，收录的游戏非常全面。



找到游戏后，点击“下载”按钮，即可建立游戏下载任务。131玩玩自动获取游戏资源下载链接，支持各种协议资源的下载（**图4**）。许多使用BT或eMule协议的资源，都能自动下载而不必调用第三方下载软件，下载速度也非常快。



由于迅雷游游和131玩玩直接给出了搜索得到的下载链接，因此不用担心打开下载网页会感染木马病毒之类，且直接保证了下载链接的有效性。

二、游戏攻略很好找

在迅雷游游中输入游戏名称，除了可搜索到游戏下载资源链接外，还可找到各种攻略。在搜索结果信息中点击“详情”按钮，即可找到对应攻略。



点击“收藏到游游”按钮，即可将攻略收藏到游游为用户提供的游戏攻略与资讯收藏夹中，在游游界面中点击顶部的“攻略”按钮，可查看到自己收藏的攻略，也可检索各种游戏攻略（**图5**）。

在131玩玩中提供了社区交流和游戏之家，也同样可找到游戏攻略，或直接与其他玩家交流攻略心得。另外，可从“找游戏”窗口切换到“我的游戏”窗口，在游戏文件管理窗口中可找到相关攻略，进入该游戏专区与玩家交流经验。

三、游戏管理更新不担心

硬盘中安装的游戏太多，有时难以管理过来，有的游戏出了新版本或更新补丁，也难以一个个手工升级，使用上面的工具管理升级游戏非常方便。

1.迅雷游游，升级悠悠

使用迅雷游游下载游戏时，可在下载界面中选择为游戏“启动自动更新”项，它会对已添加到游戏安装区中的网络游戏，进行自动检测与下载升级。也可点击面板上的“添加游戏”按钮，添加本机上已安装的游戏（**下页图6**）。将游戏添加到游戏库中后，游游会自动检测游戏是否有更新，升级前会进行提示。



2.131玩玩的游戏管理器

131玩玩特有的游戏管理器，可方便地管理下载或本机安装的游戏，并自动提供最新补丁或插件的下载。在游戏文件管理窗口中，点击“扫描电脑中的游戏”或“添加电脑中已安装的游戏”按钮，即可自动扫描或手工添加系统中的游戏。在管理器中可直接执行或卸载游戏，特别是在执行某些模拟游戏时，直接点击游戏右侧的“运行”按钮，立即打开游戏模拟器窗口，而不必再去网上寻找适用的模拟器（**图7**）。玩腻了的游戏在这个窗口中可直接卸载掉，游戏安装目录及安装程序都会被彻底删除，不会留下任何垃圾文件。

四、好游戏，要共享

碰到精彩好玩的游戏，当然要与好朋友一起共享了。

1.小游戏，上传共享

在131玩玩中点击“上传下载”，在上传下载页面中点击“上传游戏”按钮，浏览指定要上传的游戏。然后设置游戏名称及简介信息，并指定是从本机上传还是共享网络资源（**图8**），确定后即可将游戏上传到服务器上与其他好友共享了。



2.大游戏，专用下载

像网游客户端之类的大型软件，直接上传共享太困难，通常是通过BT种子的方式发布共享。BitComet提供了一个“定制下载器”，可给指定资源提供可定制界面的专用下载客户端，我们可用它来分享大型的游戏资源。定制下载客户端对内存和CPU耗用极低，极大提高了下载效率，并实现了大型软件资源的下载分流。

执行“定制下载器制作器”工具（下载地址：http://www.bitcomet.com/tools/bitcometlite/index-zh.htm），在“Torrent”中指定BT资源种子，并设置图标、下载器界面图片及标题和文字说明等（**图9**）。最后指定下载器生成路径，点击“制作”按钮，即可生成一个指定BT资源的下载器。将这个下载器文件通过传输、网页等方式发布共享，其他用户获得此下载器后，无需使用BT客户端，直接运行下载器。经过简单的设置网络和保存路径操作，点击“开始下载”即可下载BT资源（**图10**）。P



一个QvodPlayer，搞定所有影音娱乐

■贵州 冰河洗剑

现在各种各样的万能播放器已逐渐不再万能，虽说它们都可播放各种格式的媒体文件，但对网络在线娱乐功能往往不足。为满足本机与网络影音娱乐欣赏的全面需求，往往都需要再安装一款P2P点播软件，如PPStream、PPlive之类的，然后还得加上一款千千静听之类的音乐欣赏软件。太多的软件让人头疼，一切简洁为美，“QvodPlayer（快播）”软件1个顶3个（下载地址：http://www.qvod.com/download.htm），能全面满足所有影音娱乐需求。

一、欣赏影视，蓝光高清省资源

QvodPlayer无广告，功能非常强大，可完美播放所有格式的影音媒体文件。尤其是在播放目前最流行的蓝光高清视频时，QvodPlayer有很大的优势，实际使用中其节目的清晰度和流畅度都令人满意，且资源占用也少于许多常见同类播放软件。

QvodPlayer有两个版本：标准版和增强版。其中标准版不带有解码器，因此无法播放一些特殊格式的视频；增强版中附带了多种解码器，无需单独安装xvid、ffdshow、AC3 filter、ogg、vobsub等所谓必备解码器了。

在播放各种影片视频时，如果没有自带字幕，可右键点击影片视频名称，在弹出菜单中选择“在线搜索字幕”命令，即可自动从网上搜索下载并关联显示相应影片视频的字幕。另外，软件支持手工加载字幕，兼容目前主流的两种字幕格式SSA和SRT，只需下载相应字幕文件并保存，直接拖入播放窗口即可自动加载，也可手工调节（**图1**）。



二、欣赏音乐，歌词自动下

QvodPlayer播放各种音乐时音质很不错，且在默认设置下会像千千静听一样，自动从网上搜索显示歌词。如果有的音乐歌词无法自动找到，可在播放列表中右键点击音乐名称，在弹出菜单中选择“在线搜索歌词”命令，在弹出的对话框中输入歌曲名称或歌手名字，点击“搜索”按钮即可查找到歌词了。点击“下载”按钮，将歌词下载后自动进行关联显示（**图2**）。



另外，点击菜单“文件”→“选项”命令，打开软件选项设置对话框，在“歌词”项目中可设置歌词显示字体颜色、滚动模式、背景图片等，还可选择以卡拉OK方式显示歌词。如果歌词显示速度与音乐不一致，可在歌词上点击右键，选择“调整歌词”进行速度调节。

三、欣赏在线影院

PPstream/PPLive/UUsee之类的播放软件节目源终归有限，而网上众多在线影院的最新最热影片却丰富异常。目前大多数电影点播网站都在使用QvodPlayer为用户提供服务，已知的电影网站数量远远超过千家。

在QvodPlayer官方网站上有大量在线影院链接推荐，甚至可借助搜索引擎，可点播到任意想看的视频。以百度为例，只需输入“电影名称 qvod”或“电影名称 快播”，就能搜索到很多可供快播在线播放的最新高清影片（**图3**）。特别是在欣赏在线连续剧时，可把连续剧添加到网络任务播放列表中，实现自动播放下一集的功能，且在播放列表之列表属性中可指定跳过片头和片尾的秒数。



四、即下即播，BT种子直接播

在迅雷和电驴之类的下载软件中，QvodPlayer也可很好地支持即下即播，只需下载到10%左右，就可流畅观看仍在下载中的电影。值得一提的是，QvodPlayer支持BT种子直接播放功能，各种BT种子影片资源可不用再苦苦下载等待了。只要将影片的BT种子文件，直接拖拽到QvodPlayer的视频播放窗口，或点击菜单“文件”→“打开BT种子”命令，将BT种子文件导入到QvodPlayer中，经过一两分钟等待后，快播便会自动完成缓冲，同时开始播放种子中的影片。在播放过程中，可通过拖拽进度杆来实现快进与快退。

QvodPlayer会自动保存播放的BT种子影片文件到硬盘中，文件保存路径默认为“C:\Media”，在选项对话框“网络”项目中可更改。

五、FLV视频欣赏与保存

QvodPlayer对于FLV视频也能方便地在线欣赏和下载保存。点击菜单“文件”→“打开微视频地址”命令，在“打开微视频地址”窗口中粘贴FLV视频网页地址，点击“获取”按钮，将弹出窗口打开节目所在的网页（**图4**）。当视频开始播放时，软件便会自动获取当前节目的真实地址，然后自动下载保存到本地。完成后点击“播放”按钮，即可自动进行播放。



六、QvodPlayer其他实用技巧

QvodPlayer还具备音频保存截取、桌面背景播放、兼职图片查看器、强大的媒体库、动态Flash可视化效果等功能。

1.兼职图片查看

QvodPlayer有一个强大的媒体管理器，支持对硬盘中的所有音频、视频甚至图片文件的管理，并可设为默认图片查看软件。如果将图片添加到播放列表中，还可自动转入幻灯片播放模式，效果可与专业的图片查看工具媲美。

2.提取原声、剪辑手机铃声

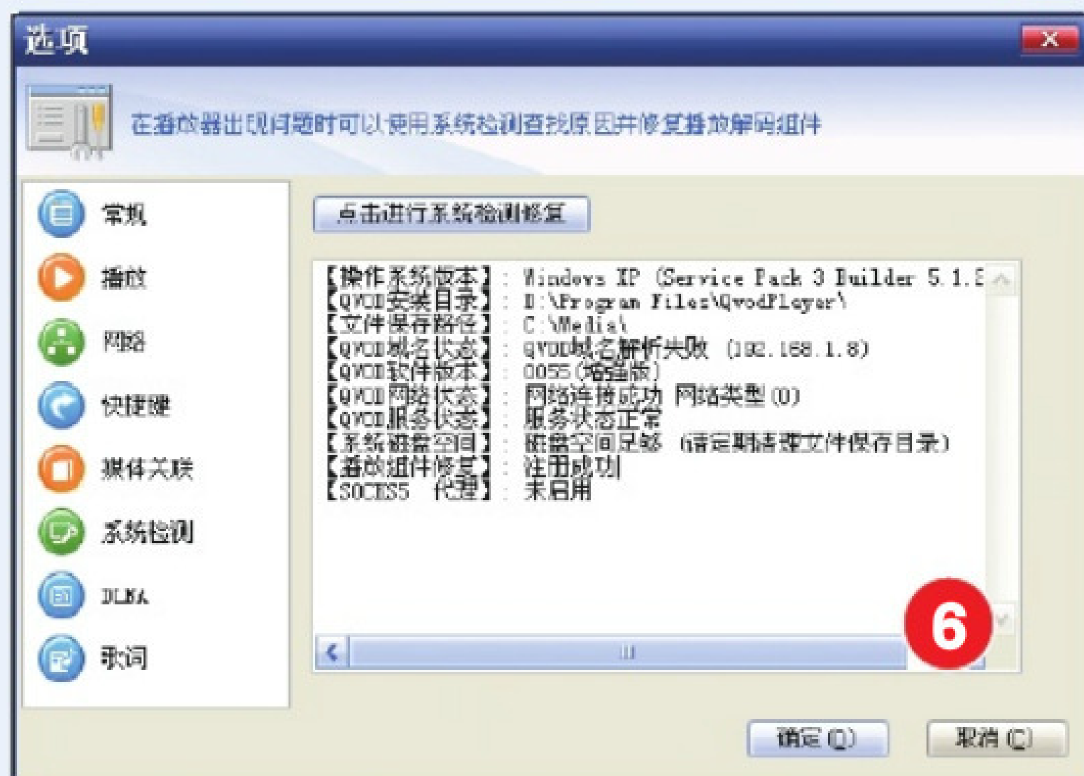
QvodPlayer的音频保存截取功能，可轻松提供大片原音或剪辑手机铃声。在播放大片或音乐时，右键点击播放窗口，在弹出菜单中选择“音频调节”命令，选择要保存音频的声道或音频流，设置声音延迟等。到要开始截取的声音时间段时，勾选“音频调节”标签下的“保存WAV”复选框，到截取结束时间段时，再取消复选框。就会自动截取选择和取消时间段中的音频，并将其保存为WAV文件了（**图5**）。



3.QvodPlayer一直缓冲不能播放的解决

在有的系统上，QvodPlayer显示一直缓冲但却不能播放的情况，可通过以下方法来解决：

首先，打开选项设置对话框，选择“系统检测”项目，点击“点击进行系统检测修复”按钮，运行检测程序。检测完毕后，根据相应的提示寻求相应的解决办法（**图6**）。另外，杀毒软件或防火墙有可能会限制QvodPlayer的播放，可关闭杀毒软件或防火墙。如果是网络运营商限制了连接数，可在选项设置对话框中选择“网络”项，勾选“突破运营商连接数限制模式”项，重启电脑后生效。P





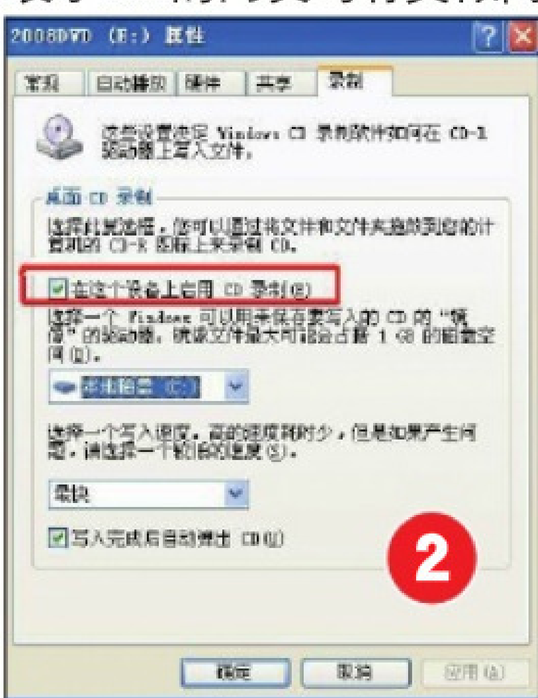
编者按：新年伊始，万象更新，应用心得栏目也开辟了“一招半式闯江湖”子栏目，“一招半式”是该栏目主旨，其中的技巧均是通过很简捷的操作，就可使困惑我们已久的某个电脑问题迎刃而解，而这些问题往往又具有普遍性，容易被我们所忽略，本期介绍的2个技巧就很具代表性。当然，也欢迎大家积极投稿，分享你的心得：Darwin@popsoft.com.cn。不繁琐的操作，解决具有典型意义的问题，正所谓“一招半式闯江湖”！

刻录光盘图标变化问题的解决

■北京 温柔过客

笔者常用刻录机刻录DVD光盘，将手头文件和部分影音视频进行整理。某日刻盘之后，再读取光盘，竟发现光盘上全部文件夹及文件的图标都变成IE图标（有时则是“我的电脑”的图标）（**图1**）。起初以为中了木马或病毒，查杀之后发现电脑及光盘均安然无恙，换到另一台电脑光驱读取，光盘图标也正常。上网搜索交流，发现很多电脑安装了IE7的网友均有类似问题。





目前比较有效的解决方法是，选择当前光驱（刻录机）图标，用鼠标右键点击后，在属性中选择“录制”标签，将“在这个设备上启用CD刻录”勾选的选项取消（**图2**），确定退出。之后，读取刻录光盘文件一切正常。一般来说，电脑中安装了IE7且默认光驱也是刻录机（或某些虚拟光驱）时，会出现类似问题。P

用播放软件更改去除MP3信息

■晶合实验室 北四环寻事员

从网络上下载批量的MP3歌曲，通常会被制作者在MP3上附加很多ID3信息，这些信息除了有广告宣传的色彩外，有时在手机或PSP播放中无法正常显示歌曲名（如附加信息中有汉字则会显示乱码等）。除用专门去除信息的软件批量转换外，也可利用千千静听或Foorbar的批量文件属性进行处理。以千千静听为例，首先对需要去除信息的MP3进行批量选择，然后在播放列表中单击右键后点击“批量文件属性”（**图1**），此时可对标题、艺术家、专辑等ID3信息进行编辑，也可加入属于自己的个性化信息（**图2**）。对于用户来说，用播放软件去除或更改MP3信息，速度更快，也十分方便。P





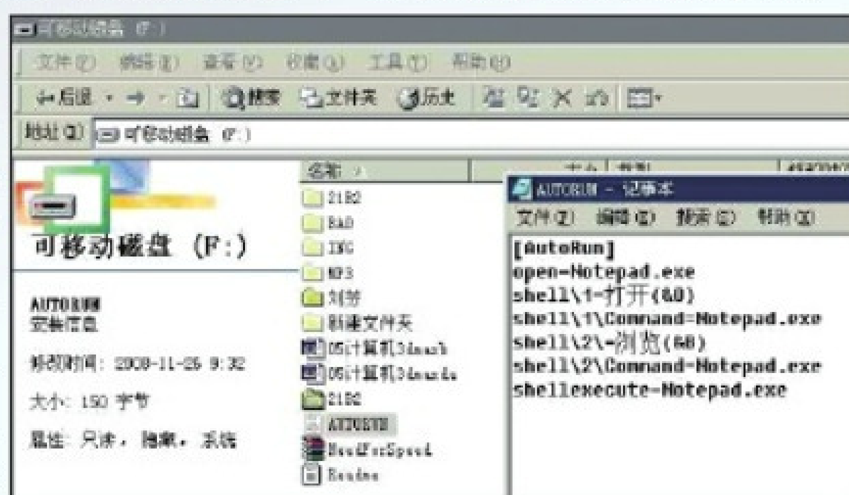


客座专家 龚胜

关键词：U盘 病毒 文件显示

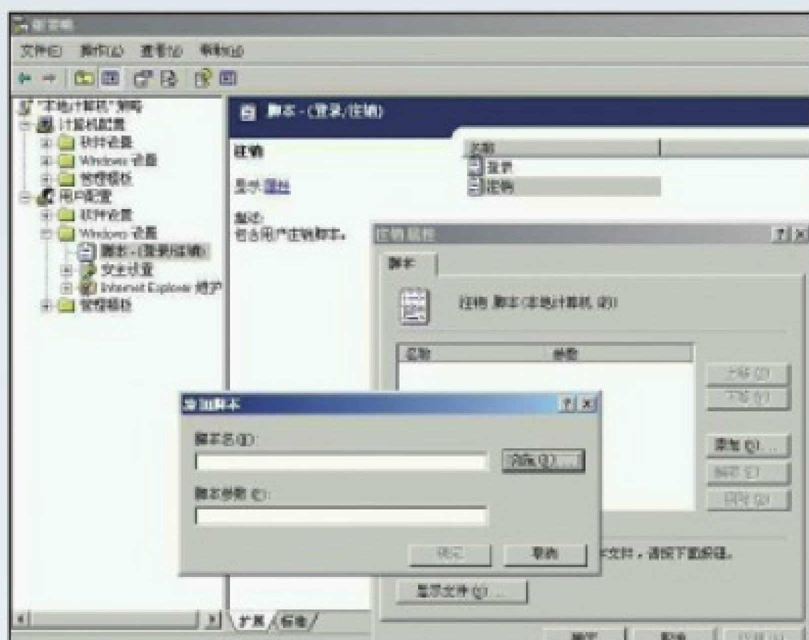
问：我使用U盘时感染了一个伪装成文件夹的病毒，该病毒能把U盘上所有文件夹隐藏起来，然后将自己命名为“文件夹名.exe”，稍不注意就中招了，请问应如何防治此类病毒呢？

答：随着U盘使用普及，通过它传播的病毒也越来越多。要预防感染U盘病毒，最简单有效的方法就是安装“360安全卫士”这类安全软件，一旦在插入U盘后提示“阻止了一个U盘的自动运行”，就说明你的U盘很可能已染毒。清除病毒最简单的方法就是备份U盘上的个人文件后，将其格式化。如果系统已被U盘传播的病毒或木马入侵，处理起来要麻烦一些，如果你对系统比较熟悉可手工清除，而一般普通用户最好采用杀毒软件等专用工具清除。另外我们最好在“文件夹选项→查看”中，设定显示所有文件，同时去掉“隐藏已知文件类型扩展名”的选项，这样能有效发现U盘感染伪装成文件夹这类病毒。



关键词：关机脚本 组策略 IE临时文件

问：我常在办公室的公用电脑上网，系统中总会遗留一些隐私信息需要清理，包括IE临时文件、历史记录及Cookies等。如果每次都使用手工方法清除比较麻烦，有时还会忘记，请问如何在关机时自动清除上网痕迹？或者换句话说，就是能否在关机时自动执行程序或操作？



答：我们知道，要让系统在启动后自动执行程序是比较简单的，不仅可将快捷方式放到启动组里，还可在注册表的HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run里面创建一个键值。而要在关机时自动执行程序就要使用组策略中的关机脚本了，下面以清除上网痕迹中的IE临时文件为例说一下具体方法：

首先在“C:\Windows\System32\GroupPolicy\Machine\Scripts\Shutdown”目录下，新建一个批处理文件Cleanup.bat，内容可根据需要编写，清除IE临时文件的命令为：“DEL/Q/S/"C:\Documents and Settings\\Local Settings\Temporary Internet Files\"”。然后点击“开始→运行”，输入gpedit.msc并确定，打开组策略编辑器。点击“计算机配置→Windows设置→脚本（启动/关机）→添加关机脚本”，一般关机脚本可选择批处理命令。这里我们将刚才创建的Cleanup.bat添加为新的计算机关机脚本。设置完成后，退出组策略窗口，重新启动计算机即可。清除Cookies、历史记录等方法类似，大家可自行尝试。

关键词：远程Wi-Fi连接 无线网卡 SMA天线

问：因为工作需要进行远程Wi-Fi无线连接，请问在不使用昂贵专业设备的前提下，有什么好的建议吗？比如用不多的花费，不太复杂的安装设置，实现一公里左右距离的无线网络连接，并保证足够的安全性。

答：目前Wi-Fi无线连接的标准距离在300米左右（视距，无遮拦），一般实际连接距离不超过100米。要延长Wi-Fi无线连接距离，最简单的方法就是使用大功率无线网卡。比如“卡王”（Wi-Fi-CITY 2850UG）就是一款高功率高接收灵敏度长距离的USB接口无线网卡，其内置功放的功率高达500毫瓦（普通Wi-Fi网卡功率一般在50毫瓦以下），传输距离约为一般市售Wi-Fi网卡的十倍以上，实测最长距离可达3600米。这款网卡提供多种安全机制保证无线传输数据的安全性，支持WPA、基于802.1x认证机制、MAC访问机制、WEP加密等。如果你担心辐射强等问题，不打算使用大功率网卡，一般无线网卡配合好的定向天线或高增益天线也能大大提高传输距离，因此可选择带SMA接口，天线可自由更换的Wi-Fi无线网卡。



关键词：驾驶 模拟软件 赛车游戏

问：我正在驾校学习汽车驾驶，学校里有一套模拟驾驶系统，感觉还比较有意思，我打算在自己电脑上，也安装一套比较真实的模拟开车的软件，请问有什么好的推荐吗？

答：现在电脑上的赛车游戏有很多，如《极品飞车》等，这类软件画面非常逼真，可玩性也很强，但毕竟只是游戏，真实度和我们日常开车还是有较大差异的。如果要在电脑上练习驾驶，推荐你使用一款名为“3D Driving School（3D驾驶学校）”的软件，这是一款相当不错的驾驶教学软件：严谨的交规、复杂的路况、完善的驾照考试系统、人性化的辅导教练，多款真实汽车可选择，再配合精细的3D画面，中等配置要求，适用性强。通过本软件你可学到一

些基本的驾驶技巧和交通规则，了解驾车乐趣与苦恼，比较适合准备学车和初学开车或多年没摸车的人使用，当然老手也可开着玩玩。软件可使用键盘进行操作，但要获得较好的学习效果，一定要配上方向盘。不过比较遗憾的是，这款软件目前只有英文版，没有离合功能。另外游戏中的交通法规是按欧洲规范制定的，和中国交规略有区别。当然电脑模拟毕竟只是模拟，要真正提高驾驶水平，一定得多上路练习。

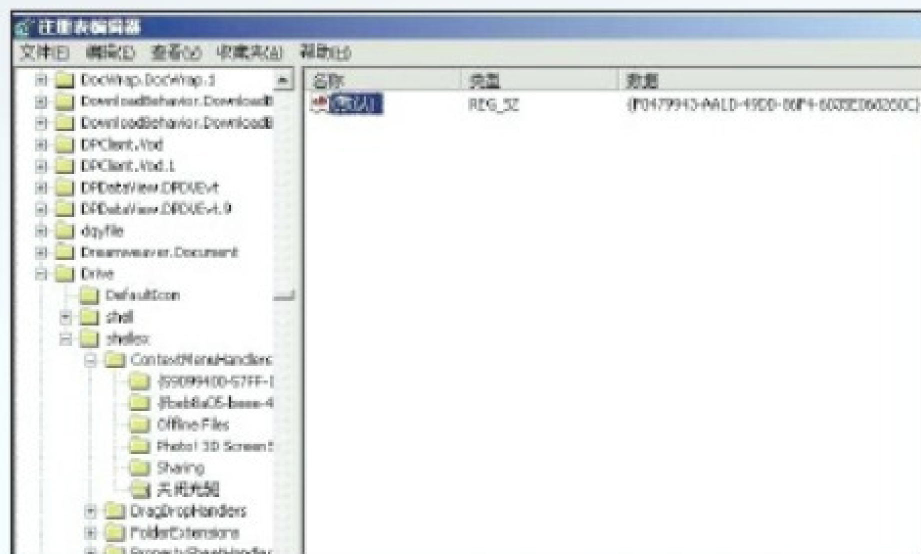


关键词：右键菜单 注册表 光驱开关按钮

问：我的电脑以前在光驱图标上点击鼠标右键，弹出菜单中有一个“关闭光驱”命令，最近不知为何这个功能失效了。请问如何恢复原来点击鼠标右键“关闭光驱”的功能？

答：光驱上的开关按钮较容易损坏，用软件来控制光驱的开闭是一个好习惯，可有效延长光驱上开关按钮的使用寿命。

你可尝试用下面的方法在鼠标右键菜单中加入“关闭光驱”的功能。首先在“超级兔子”软件的安装文件夹中找到一个名为“Srcd.dll”的动态链接库文件，将其复制到C:\Windows目录下。接下来在运行命令框中输入“Rersvr32 C:\Windows\Srcd.dll”，并点击“确定”执行注册。在右键菜单中加入选项的具体方法是在注册表编辑器中依次展开[HKEY_CLASSES_ROOT\Drive\shellex\ContextMenuHandlers]，新建一项名为“关闭光驱”，再修改右侧窗格的默认键值为指定标识符，也就是{F0479943-AA1D-49DD-86F4-6035E068260C}，刷新后退出注册表编辑器，接着用鼠标右键单击光驱驱动器，就可看到多出一个“关闭光驱”的选项了。



关键词：GPRS流量 自动更新功能

问：因工作需要，我偶尔要将笔记本电脑连接手机，通过GPRS网络上网，我申请的是限100MB流量的套餐，使用时都很注意，但还是常常一不留神就超出了流量，请问如何尽量避免电脑浪费流量呢？

答：首先请调整一下浏览器的相关设置，关闭IE中图片、声音、FLASH动画等多媒体元素的显示。接着关闭系统的自动更新：右键单击“我的电脑”，点击属性，点击“自动更新”，在“通知设置”一栏选择“关闭自动更新，我将手动更新计算机”一项。再关闭IE定期更新：打开“运行”对话框，输入“gpedit.msc”，打开“组策略”设置窗口，在左边的树形目录中找到“计算机配置→管理模板→Windows组件→Internet Explorer”，在右边的窗口中找到“禁用定期检查Internet Explorer软件更新”选项，打开该选项，在出现的窗口中选择“已启动”，最后单击“确定”按钮即可。



还应关闭“自动发送错误”功能，右键单击“我的电脑”，点击属性，点击“高级→错误汇报”，选择“禁用错误汇报”功能。最后请关闭“Internet时间同步”功能，具体操作是：依次单击“开始→控制面板→日期、时间、语言和区域选项”，然后单击“日期和时间→Internet时间”。通过以上设置后，我们能让系统不再浪费流量，另外还要注意应用软件的流量浪费问题，比如关闭各种软件的自动更新功能，屏蔽QQ中不必要的群等。

关键词：笔记本电脑 WIN键 键位修改

问：我有一台ThinkPAD笔记本电脑，键盘上没有WIN键，在进行一些快捷操作时不太方便，请问是否有办法把不常用的右ALT键变成Win键？另外希望你能总结一下WIN键的常用快捷操作。

答：要把右ALT键变成Win键，请用下面的方法：把下一段文字输入到记事本中，并保存为WIN.REG文件，然后双击该文件将内容导入到注册表中即可，不占任何系统资源。

```
Windows Registry Editor Version 5.00
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Keyboard Layout]
"Scancode Map"=hex:00，00，00，00，00，00，00，00，\
02，00，00，00，\
5b，e0，38，e0，\
00，00，00，00
```

另外你也可使用ThinkPad Keyboard Customization程序来达到类似目的。该程序可将ThinkPad键盘上的某个键，譬如右边的Alt键，模拟成为Windows键。同时，如果你使用外接键盘，还可通过这个程序在外接键盘上将某些键设置为音量增大、音量减小、静音及Access IBM等功能键。

WIN键常用快捷操作如下：Win+E键，启动“我的电脑”；Win+D键，快速显示桌面；Win+R键，打开“运行”窗口；Win+U键，打开“工具管理器”；Win+M键，将所有窗口最小化；Win+F键，打开搜索对话框；Win+F1键，显示Windows帮助；Win+Pause/Break键，打开“系统属性”对话框。





从“80 Plus”规范再看PC电源

■北京 德宇

编者按：

攒一台电脑，最重要的配件是哪个？或许每个人的看法都不同，游戏玩家会注重显卡，音乐爱好者会说是声卡，普通用户可能认为是CPU……显然，这与个人兴趣爱好和应用方向有密切关系。但本文的作者却主张无论是谁，电脑中最重要的配件都是相同的——电源！在他看来，如果你对电源不够了解和重视，就无法成为一名合格的DIY玩家，注定只能顶着“半瓶醋”的帽子。

就编导个人而言，这些年吃尽了电源的苦头，因为电源故障先后损失了两块硬盘，最近一次还导致我失去了两年来拍摄的大量照片。而近期编辑部的电脑也频频由于电源老化出现无法开机或各种莫名的故障，为了确定故障和测试其他配件的损坏程度，浪费了大量的时间和精力。电源就像一个不甘寂寞的幕后英雄——平时默不作声，却总以最惨痛的代价提醒我们它的存在。

最近PC电源行业开始流行一种被称为“80 Plus”的新规范，许多电源都打上了“80 Plus”的标记，号称更节能更环保。那么80 Plus究竟是什么？它有几种等级？该如何选择和识别？下面就让我们从“80 Plus”开始，重新认识一下这位幕后英雄——PC电源（本文简称电源）。

一次简单的调查……

在本文动笔之前，笔者在身边的朋友中进行了一次小范围调查：请按重要性依次写出电脑中的各配件名称。结果在笔者意料之中，有六位朋友首选CPU，还有三位朋友首选主板，另外一位酷爱游戏的朋友选择首选显卡。细看他们的答案，电源总是排在靠后的位置，资金投入也并不算多，甚至还有一个人干脆忽视了电源的存在——他认为电源是机箱的附属品。

在笔者看来，本文的主角——电源才是电脑中最重要的配件！如果说CPU是电脑的“大脑”，主板是电脑的“躯干”，那么电源就是电脑的“牙”，市电就好比是计算机要吃的“饭”。俗话说，“牙好胃口就好，吃嘛嘛香，身体倍儿棒”，如果电源质量不过关，在使用过程中就会不断出现蓝屏死机等现象。

劣质电源可能造成的危害

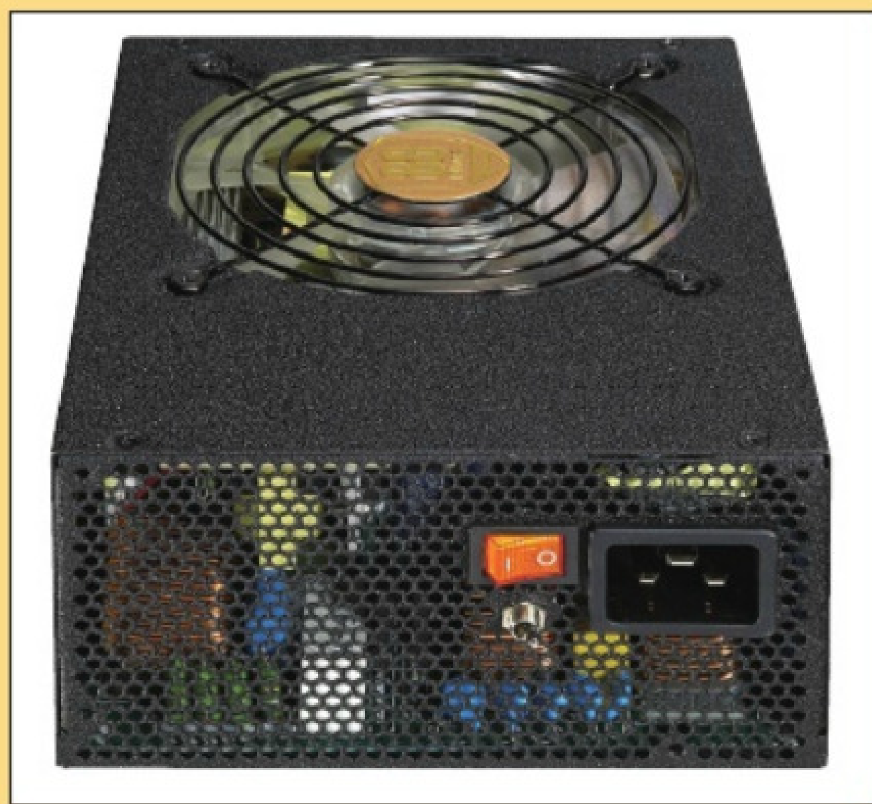
1.USB外设工作不正常，表现为U口供电不足，设备经常不能被正常识别；

2.执行大型程序频繁死机重启蓝屏，硬盘或其他硬件设备莫名其妙损坏；

3.电源过载导致爆炸，烧毁机箱内部件，严重的会引起火灾。

细心的人会发现，最强调稳定性的品牌台式电脑中，大多配备了台达、全汉、高效等大厂生产的优质电源。在市场中，各种硬件设备的价格都是不断下滑的，只有平时几乎没人注意的电源价格始终波澜不惊，与硬盘暴跌和内存价格崩盘等现象形成了鲜明对比，相映成趣。而稳定的价格和较高的利润率也导致电源市场中鱼龙混杂。

从外观开始认识电源



这是一台普通电源的市电输入端，可以看到市电输入接口和开关

一台好的电源应该是什么样的？首先来说说电源的外观，市售产品的尺寸和螺丝孔位都是遵循机箱设计标准的，电源的宽和高一般来说是固定不变的，只有长度不确定，至于最长的是多少，目前尚无统计，有兴趣的读者可以自己去查查。另

80 Plus与电源的“金、银、铜、铁牌”

80 Plus最初是在美国由民间出资，为保护环境与节约能源而建立的一项严格标准。最近它的网站域名由原来的“www.80plus.org”改为“www.80plus.com”，结合美国严格的域名规范，似乎说明80 Plus也开始有商业化的趋势了，毕竟靠发牌子来赚钱是一件轻松惬意的事。无论如何，80 Plus目前在电源业界确实是一个标杆，各大厂商都在努力使自己的产品能够符合其规范并获得认证。



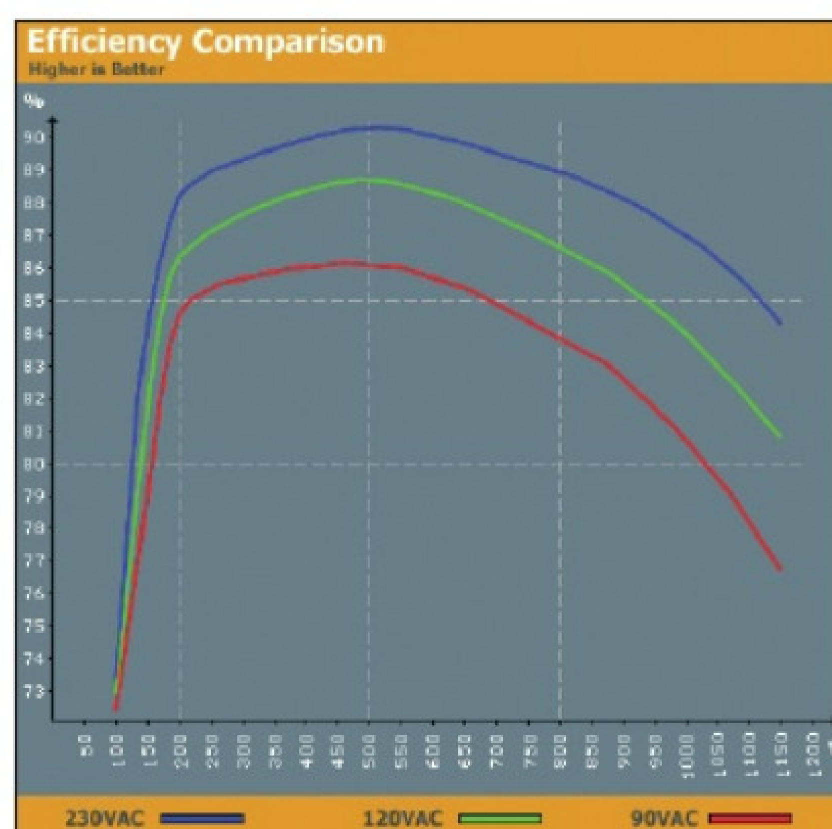
80 Plus的四种标志

80 Plus共分四个等级，由高到低俗称为“金、银、铜、铁牌”，其实这个“铁牌”一般叫做“白牌”。贴有80 Plus能源效率认证标签的产品，说明已经通过了该组织的检测，电源在20%、50%或100%负载下都能发挥至少80%的使用效能，有效地将电源转换过程中浪费的电力减至20%以下，并且同时具备超过90%PF值（功率因数）的高效能，美国很多州的电力及能源效率计划已经陆续加入80 Plus系统。目前80 Plus里还是铁牌和铜牌的产品居多，银牌目前只有区区47款，金牌产品更是只有少得可怜的8款。详细的产品列表可在80 Plus官方网站查询：http://www.80plus.com/manu/psu/psu_join.aspx。

50%最省电吗?

近来在网上闲逛时发现这么一种说法很流行：“电源负载为额定功率50%的时候，是最省电的。”这句话里“最省电”的意思就是转换效率最大，这只是一种对现实结果的概括性描述，并不具备一定的普适性，也就是说事无绝对。经过观察许多不同电源的转换效率监测图，很少有电源恰好在50%负载时达到最高转换效率，但最高转换效率普遍出现在50%附近，因此这句话具有一定的参考价值，但并不严谨。

以国外权威电源测试的结果为例，Enermax生产的一款获得80 Plus银牌认证的电源，其额定功率为1250W，使用专业的电子负载仪测试从低到高的负载情况和转换效率，并自动生成监测图。这款产品在230V、120V、90V三种电压下50%负载的时候，其转换效率都已经不在最高点，并明显开始下滑。



Enermax 1250W 80 Plus银牌认证电源转换效率测试结果

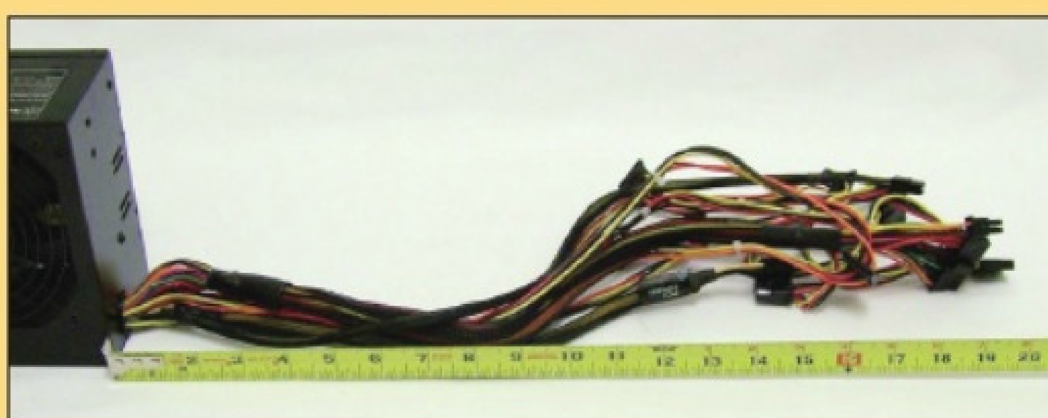
外，有时候一些大的系统集成商或者品牌机厂商会根据自己的设计生产需求向电源厂商提出相应的设计要求，这时候电源的大小和形状就没准了。

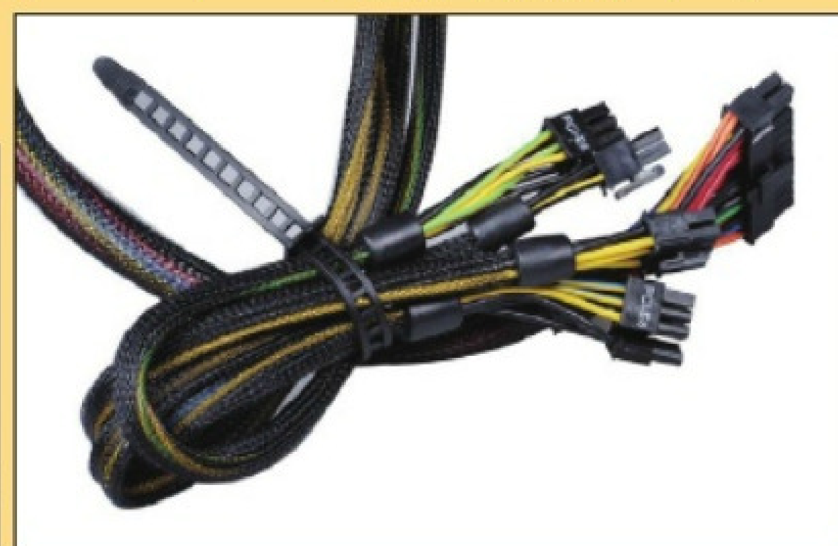
1.市电输入端

电源的市电输入端一般位于机箱后侧，带有一个标准的电源接口，正规的产品还有独立的AC电源开关，用于切断市电供应。不过现在市场上也有许多廉价产品将此开关省略的，加上电路设计中的偷工减料，往往一连接电源线，电脑就会自动开机或CPU风扇开始旋转，笔者建议用户坚决抵制这样的粗劣产品。

2.电源输出端

在电源的输出端往往会提供大量的接头，常见的有给主板供电的24Pin插头（为照顾老主板用户，部分厂商采用可拆卸的20+4Pin插头），4Pin（CPU、显卡供电用），6Pin（显卡供电用）、8Pin（CPU、显卡供电用），（IDE硬盘/光驱、一些较老的显卡用），小4Pin（软驱或其他设备用），15Pin（SATA硬盘/光驱）等。部分产品还会在电源输出线上套上蛇皮网和热缩管，不仅美观大方，也便于用户整理机箱中杂乱的电源线。一些中高端产品还会在线材上加套一个屏蔽磁环，虽然指望不上它能起多大的抗干扰作用，但是这起码说明了厂商的一种态度。


电源的输出端，提供各种规格的插头


电源线套上蛇皮网以后便于整理

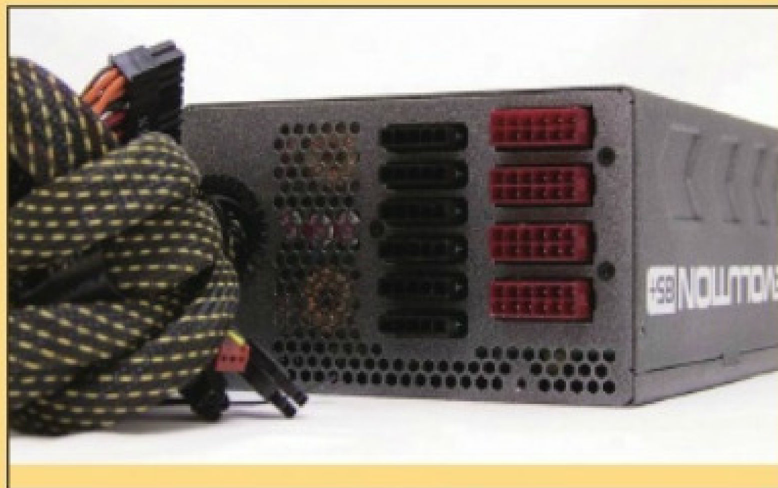
供电接头不够用怎么办?

一般来说，低功率的电源接头会少，但是配合各种转接头，使用也没有问题。大部分板卡厂商都会提供如“大D口”→15Pin SATA等转接头，用户也可以根据自己的需求在IT卖场中购买，价格只需几元。现在有些主板需要8Pin CPU供电接口，如果自己的电源没有提供，也可以使用4Pin供电接头代替，对正常使用没有影响。这些接头都有“防呆设计”，不用担心插错了方向。同理，也可以用6Pin插头代替显卡上的8Pin插头使用。

3.模组化输出设计

最近国外开始出现一种使用模组化线缆的产品，尤其是一些大功率的高端型号。还有一些产品采用半模组化设计，即24Pin接头单独从电源内部导出，不使用模组化接口。模组化设计的好处是方便整洁，用户可根据自己的需要增减输出线缆的数目，以往的电源线材甭管用不用得上都必须放置在机箱内部，这在很大程度上占用了机箱内的空间，造成空气流通不畅，导致散热系统的压力增大。不过这种产品目前在国内市场中还比较罕见。







几种不同的模组化插头设计方案

4.外壳

电源的外壳通常采用金属材质，常用材料包括铜、铝、钢。其中铝板只能进行发黑处理，不能进行电镀镍，铜板以及钢板则适应所有表面处理。考虑到生产成本，市售的产品通常采用钢板。但需要注意的是，大部分廉价产品的外壳表面采用简单喷漆处理，成本低且实现方式简单，但缺点是耐腐蚀性差。这种产品不适合在气候潮湿的地区使用，其边角接合处很容易生锈，电源外壳被腐蚀，对内部的电路保护就是一种威胁。笔者建议用户选购外壳经过镀锌或镀镍处理的产品，这两种处理方式的抗腐蚀性都非常好。

5.散热方式

电源的散热方式往往被用户忽视，其实电源也是机箱中的一个发热大户，如果散热效果不好，会严重影响系统的稳定性和使用寿命。整体来看，目前国内的市售电源主要采用以下几种散热方式：



大风车式的散热方案最常见

大风车式——这是最常见的一种，采用单个大直径风扇，置于电源顶部位置，风扇直径通常为8～16cm，目前大部分电源采用12cm风扇。通常来说，相同转速下，大扇叶的风扇会噪声相对小一些，风量也会大一些。从结构上来看，风扇是向下吹风，而在安装到机箱内部后，电源风扇还承担了将热空气带出机箱的任务，因此电源要倒置安装。

大风车散热方式虽然普遍，但散热过程中电源内部存在死角，因为风势在电源内部走向的横截面大概是相当于一个倒立的梯形，上大下小，边角处的空气流动较差。如上图所示，很多产品在这些部位开孔以便于更好地散热。同时这些孔多少还能帮助更多的外部冷空气被带入电源中，加强散热效果。

外侧式——单风扇设计，风扇位于电源市电输入端，一般采用8cm风扇，自内向外排风，好处是可以避免在工作时外部灰尘由电源进入机箱。



外侧吸风式设计

内侧式——单风扇设计，风扇位置与外侧式相反，一般也采用8cm风扇，与之不同的是，它是将机箱内部的热空气吹出去的，同样可以避免灰尘进入。

直通式——采用双风扇设计，是前两种方式的综合，外侧内侧各有一个直径为8cm的风扇，形成向外排风的风道。两个风扇并不是在一条线上，通常是呈对角排列，这样做的目的是增加电源内部空气流动范围，消除更多散热死角，以便带走更多热量。


带有散热片的直通式散热设计


双吹风式的设计，一大一小两个风扇向外吹风


夸张的3风扇设计，顶部两个4cm风扇向内吹风，外侧的8cm风扇向外吹风

被动式散热——国外也叫做“无扇电源（Fanless PSU）”，仅依靠内外部的散热片。这种产品比较少见，具有静音的特点，价格往往非常昂贵。

除上述散热方式之外，还有一些比较罕见的散热设计，如大风车+直通式结构等，不过这种方式往往会造成内部风道混乱，虽然风扇多，但散热效果未必很好。

6.散热网孔

一个好电源的散热网孔必须要细密并且规则，正规厂家的产品多采用蜂巢式设计，在肩负散热任务的同时，还具备电磁波屏蔽功能。笔者不推荐用户选择网孔过于稀疏或孔径过大的产品。另外用户也可通过散热网孔观察电源内部情况和外壳厚度。


蜂巢式散热网孔

7.电源铭牌

其实铭牌是一处很能反映电源品质的地方，如果你对电源的品牌和型号不太了解，只要注意观察其铭牌，也能拿捏出几分好坏来。一款优秀的电源，其铭牌上必然会清清楚楚地注明各路输出的最大电流值和联合输出功率等信息，额定功率也是一目了然。如果通过了80 Plus等认证还会打上专用的标志。

需要注意的是，按国际惯例，峰值输出功率在实用中是没有价值的，仅是生产设计中的一个指标而已，因为产品往往在达到峰值功率的瞬间就已经烧毁了。因此国外市场上电源产品通常将“额定功率”表示为“最大输出功率（Max Total Output Power）”，或“持续输出功率（Continuous Peak、Rated Max Peak、Rated Max、Max Peak）”，并且其产品型号中也会直接反应出额定功率，比如GP-AL3500就是一款额定功率350W的产品，也就是所谓的“真实功率标注”。

而部分国内的电源厂家则利用这一点玩起了虚标功率的卑劣把戏，往往型号是XX650的电源，实际额定功率还不到400W，或者在铭牌上标注“最大功率：450W”，而其实际额定功率却只有350W。更可气的是有一些杂牌电源甚至连这个峰值功率都要作假虚标，实在是令人哭笑不得。这种丑恶的虚标行为也导致几个本来产品质量还可以的品牌，在国外的测试中屡屡发生爆炸事件——原因很简单，老外搞不懂这套“额定功率”和“最大功率”的文字把戏，导致电源严重超载。



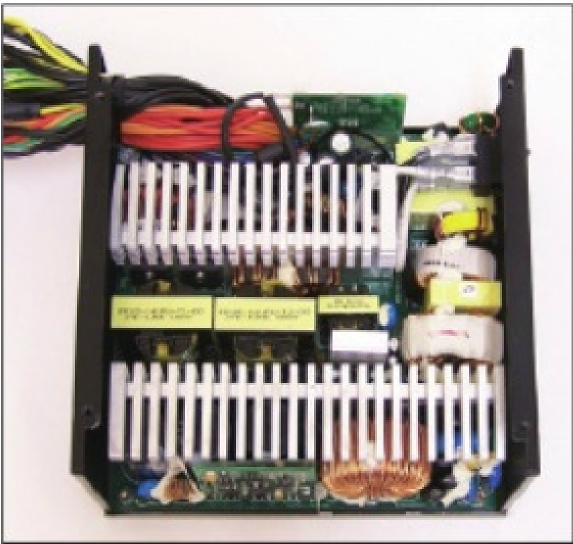
国内的电源厂家普遍存在铭牌标注过于简单和虚标功率的现象



一款优秀的电源会在铭牌上清晰地标明各项性能指标

知其然——电源的结构和工作原理简介

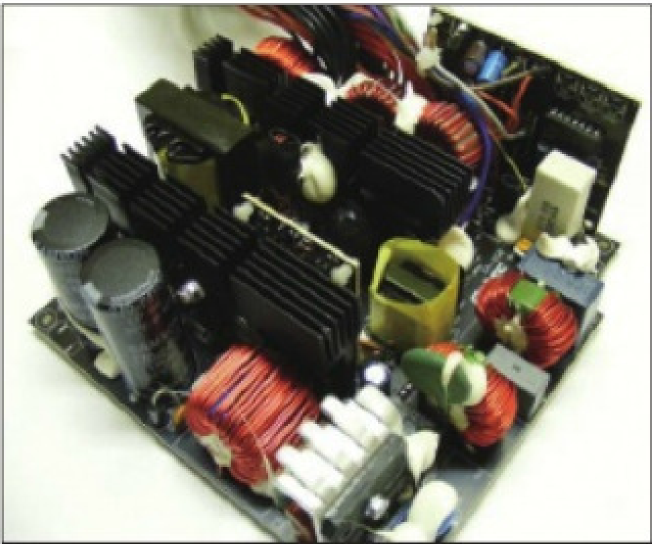
虽然购买时不能拆开查看，但透过散热孔和风扇也能了解个大概，因此认识电源内部的情况对选购电源是非常有益的。拆解一台电源其实很简单，绝大部分型号只要拧下几个螺丝就可完成，但笔者并不鼓励用户去拆解自己的电源，因为那样不仅会失去质保，其中的高压电路还具有一定的危险性。所以，请大家参照下文来认识电源的内部结构吧。



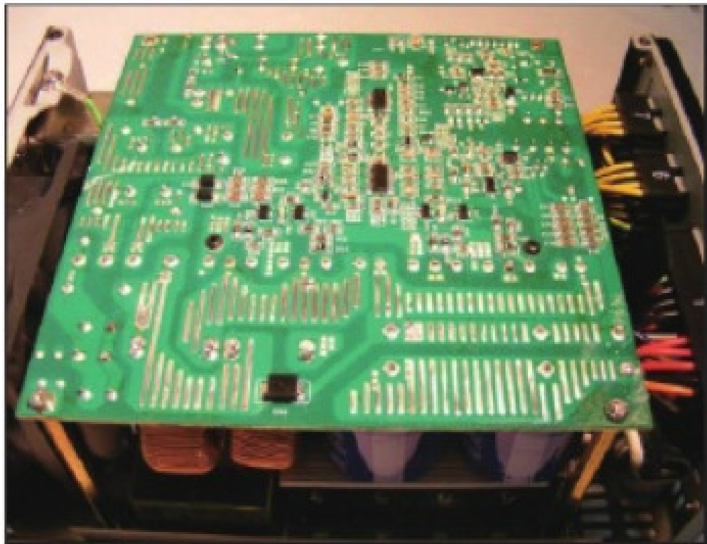
一般的电源分成两部分，一部分是上盖（包括常见的大风车风扇），另一部分就是电源的灵魂所在——电路板



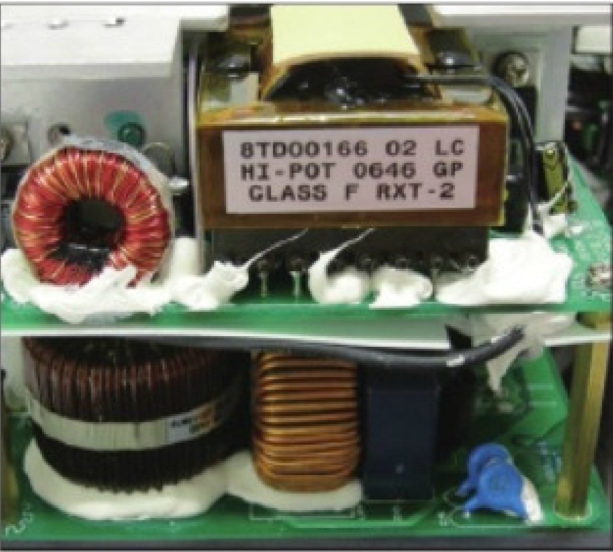
拆下上盖后，内侧可以看到风扇的铭牌，好电源的风扇可都是有据可查的，可以通过铭牌或生产厂家的网站查询到其规格资料



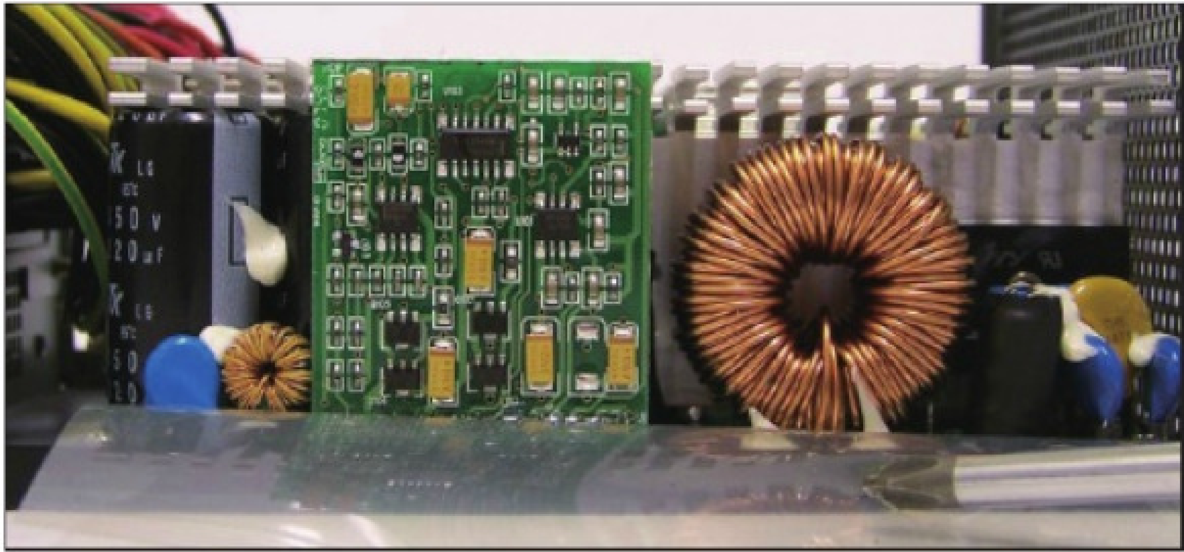
说起电路板，通常我们把电源风扇对着的底面叫做“地”，现在市场上最常见的电路板构造就是“地板”格局的，大风车式的散热结构可以直吹到各种元件上



这是另外一种被称为“天地板”的格局，意思是上下各一块电路板，有元器件的一面相对放置，两块电路板中间由铜柱来支撑，这种结构的电源通常采用风扇侧置的方式散热



还有一种所谓的“三明治”结构，其实只是电路板的简单叠加



也有一些电源会将一级EMI和PWM控制电路这样单独分离出来，另外部分模组化电源可能还有单独的接口电路板



红圈中黄色的元件是开关变压器

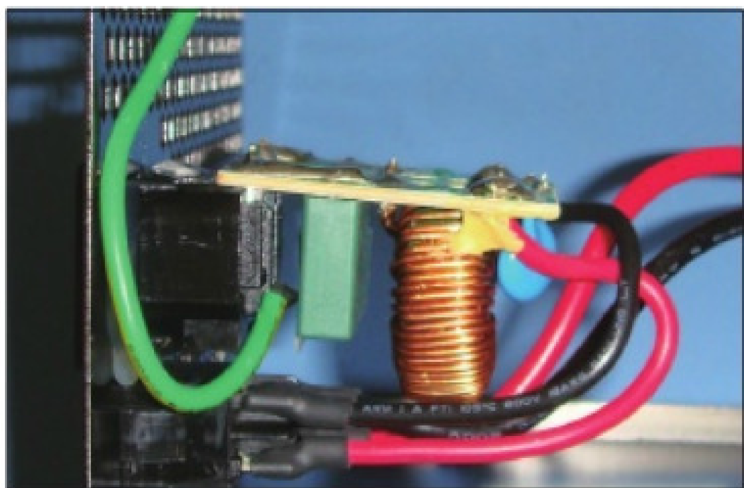
看到这里，我们就可以先简单了解一下电源的工作流程：首先是220V市电进入输入端，经过EMI滤波后进入整流电路升压为311V左右的高压直流电，接下来进入PFC电路再次提升电压到400V左右，电源的升压过程完毕。升压之后的电流会进入开关变压器里降压，最后在经过低压整流电路，将纯净的低压直流电供给电脑使用。

说得形象点，电源就好像是一个给电脑做饭的厨子（若干年前还要负责显示器的饭菜），它的任务就是把市电“洗干净”，细细切碎煮熟之后端上“餐桌”（主板），个别配件还要单独给“小灶”吃，比如CPU、显卡等。所以说电源的重要性不能忽视，对普通用户而言，机箱加电源300块以内搞定的做法要深思了；对游戏玩家来说，还是备一个高品质大功率电源为上。总之，一个好电源足以支持两代平台变迁而不落后。

另外从电源的工作流程可以看出，电源铭牌上的危险警示是有道理的，在输入端到变压器之间的电路中，存在几百伏的高压电，带电操作非常危险，因此普通用户不要随便自行拆解电源或维修。

知其所以然——深入了解电源的内部情况

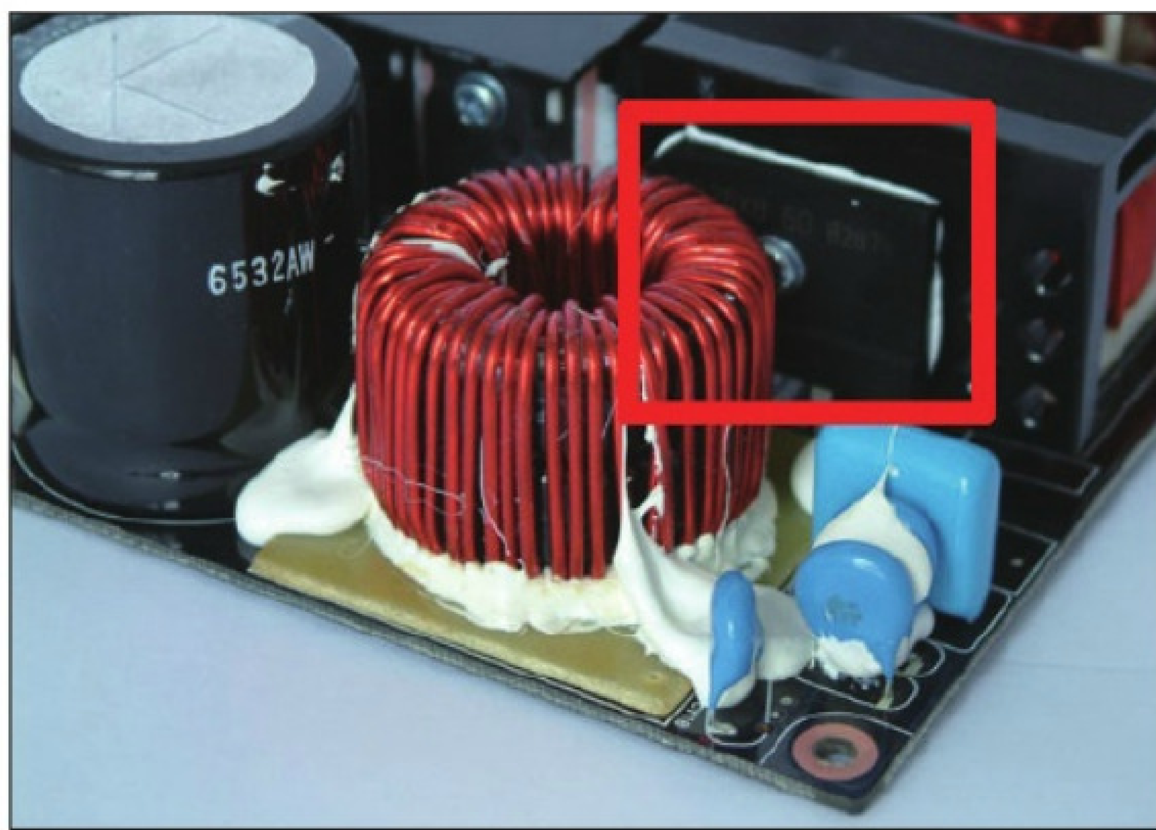
在厂商的宣传中，我们经常可以看到“二级”或“多级EMI滤波电路”的字样，这个EMI滤波电路主要用于电源的输入端，其作用是滤除市电中的干扰，净化电流。不管是几级EMI电路，其功能都是相同的，只是相对位置不同而已。判断EMI电路的方法很简单，数数输入端的电容数量就可以了。滤波电路由单独的X电容和成对的Y电容组成，一般来说有几个X电容就代表有几级EMI滤波电路。



图中的绿色长方体电容就是EMI电路中的X电容，通常为绿、黄、白或灰色



图中右下角的蓝色小电容就是Y电容，上面的X电容为灰色的长方体，因此这是一个一级EMI滤波电路


电流经过EMI滤波电路后，会进入整流电路，它的作用是对电流进一步梳理，它在PFC和EMI电路之间起承接作用。红框中就是整流电路中的整流桥

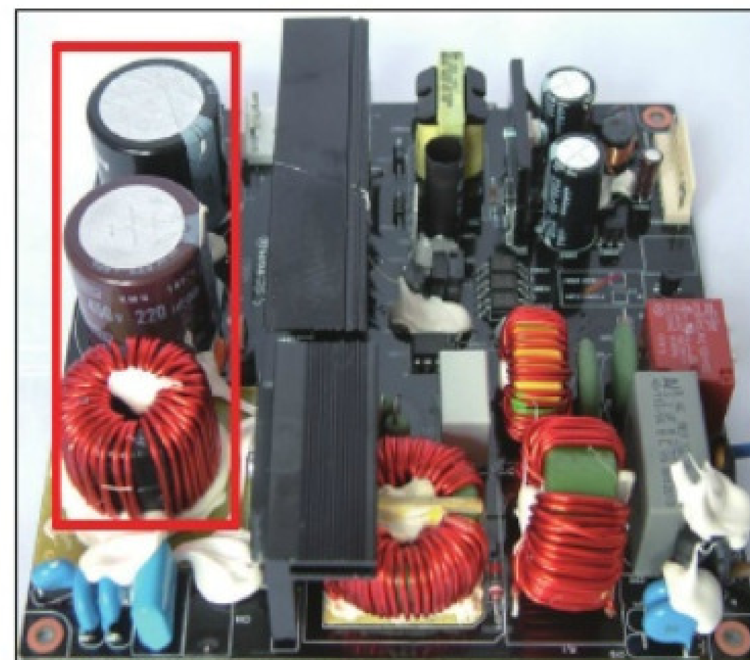
PFC（Power Factor Correction，功率因数校正）分为“主动PFC”和“被动PFC”，主动PFC也叫“有源PFC”，往往是厂商宣传中重点提及的部件。厂商在宣传中往往将主动PFC与转换效率高、省电相结合，其实这只是一种文字游戏，PFC电路与电源转换效率完全是两码事。虽然国内能见到的高效率电源大多采用主动PFC，但是电源转换效率和它确实是无关的。

PFC的功率因数是“有功功率”和“视在功率”的比值，越接近1（或100%）则代表在电源输入端电流的无谓流动就越少。“有功功率”是指在一个电路中，电源在周期内可以达到的瞬时功率的平均值。电压有效值与电流有效值的乘积，就叫做“视在功率”。如果单从电源的转换效率上来说，PFC主动或被动其实都是一样的。抛开这一点不谈，主动PFC比起被动PFC来还是有一些好处的。

主动PFC对电压的适应范围更宽，目前的所谓“宽幅”电源都是采用主动PFC的。另外主动PFC还有助于降低国家电网中的能源损耗，虽然入户的电表上不会有反映，也不能为我们节省电费，但所谓“涓滴成河”，个人用户尽量使用主动PFC对于整个国家的节能减排来说是有极大益处的。

从PFC电路出来后，高压电流剑指电源中高低压的分界线——变压器，进入变压器后从400V直降到12V左右。因此变压器的发热量是非常可观的，需要有专门的散热片。变压器两侧的散热片一般都做成梳状，材料为铝甚至是铜，由机器一次冲压成形。散热片上的“梳齿”越深、分得越开、厚度越大，散热效果越好。

经过变压器之后，电流开始进入次级电路部分。这部分电路的主要作用是整流滤波，特征是电容和电感众多，一般统称为低压滤波电路。购买时如果电路板上“虫吃鼠咬，光板没毛”，你就得掂量掂量是不是要买这台电源了。低压滤波电路将电流加工成最后的“成品”，12V、5V、3.3V要什么有什么，就能端上去给电脑“用膳”了。


红框内是主动PFC电感和大容量高压滤波电容


白色散热片下就是低压滤波电路的“地盘”了

有的放矢——电源选购篇

本文根据实际使用情况，依照额定功率将电源划分为3档：1000W以上、500～1000W、500W以下。其中1000W以上的电源基本上都是有特殊需求的用户使用，普通用户较少接触，就当看个新鲜吧，了解一下顶级电源的情况。而500～1000W这个区间则是许多游戏和硬件发烧友关注的，500W以下则针对主流用户。

1000W以上电源推荐

康舒R88-1100W

额定功率：1100W
参考价格：2000元

最近上市的一款通过银牌80 Plus认证1100W电源很是值得有需要的用户购买——康舒（Acbel）R88-1100W。康舒作为五大电源代工厂之一，对自有品牌的开发和建设在近年来发展迅速，在08年度更是新品频出。这个电源高达88%的转换效率，MTBF（平均故障间隔）亦是达到了46W小时之多。按照康舒的惯例，产品一般会留有富裕量，也就是说这款电源其是1100+级别的电源。用上这个电源后，什么SLI、Crossfire全都不在话下。目前这款产品的价格徘徊在2000元上下。



Ultra X3 Modular 2000W

额定功率：2000W
参考价格：499欧元



上面那个难道不骚包不发烧么，不，那是因为没有比较，看看来自国外厂商Ultra的这个2000W级别的“怪兽”——Ultra X3 Modular 2000W，它的体积大到要挑机箱的地步，单路12V输出，额定电流达到夸张的150A！不过2007年展出之后在市场上却难觅芳踪，不知道Ultra是不是把它当作一个概念性产品来对待的。

500～1000W电源推荐

极冻酷凌GP AL650A

额定功率：650W
参考价格：699元



如果你对性价比要求较高，极冻酷凌（GlacialTech）的GP AL650A是一个不错的选择。它的额定功率达到650W，报价却只有699元。身为一流散热方案厂商，极冻酷凌把在散热领域的技术施展在自己品牌的电源上，散热和静音效果很不错，铭牌标识清晰全面，很有大厂风范。



银欣SST-DA850

额定功率：850W
参考价格：2000元

银欣是来自中国台湾省的知名电源品牌，在用户中口碑很好，产品系列大多不错，很多是知名代工厂代工的，只是价钱不那么亲民，这次推荐的DA850也不例外。作为500～1000W区间的经典产品，它采用全模组化线缆设计，单路12V设计，额定电流70A，完全按照英特尔的电源设计规范，远超240VA的限制。这款产品非常适合超频玩家和硬件发烧友使用，它是冲击记录的好帮手。唯一的缺点是价格太高，市场价格在2000元左右。

500W以下电源推荐

极冻酷凌GP AL350A

额定功率：350W
参考价格：360元



极冻酷凌再次入围，GP AL350A的额定功率为350W，它通过了80 Plus“铁牌”认证，在同档产品中鹤立鸡群。AL350A采用主动PFC设计，亮点出现在它白色的风扇上，在温度高于32度的情况下，风扇才会开始转动散热，并且转速始终稳定在1030转/min左右，静音效果比较出众。在实际测试中，交叉负载的情况下转换效率依然保持在80%以上。很出色的一款产品，推荐低端用户购买，经实践证明，350W额定功率电源对付9800GTX+级别显卡易如反掌，且还有小余量。



航嘉宽幅王二代

额定功率：350W
参考价格：350元

宽幅王是航嘉产品中很有特色的系列，首先铭牌标注很详细，其次采用了主动PFC设计，是航嘉为数不多的几款低档区间高水平电源之一，曾经是笔者推荐别人装机的首选。话说宽幅王已经停产，现在主打市场的是宽幅王二代，宽幅王二代保留了一代的特色并升级为最新的ATX 2.3版，电压适应范围为90～270V，适合主流用户选择。P



春节将至，各品牌都争取在节前提高销量，因此几乎所有产品的价格都是降声一片。对广大消费者来说，已到了出手的大好时机。

处理器

AMD方面占据主流的依然是双核5000+以及羿龙三核8450，而随着新版Kuma核心K10双核的发布，在自家产品线进一步得到丰富的同时，也迫使英特尔进行新一轮的价格调整，近期不少65nm工艺制造的酷睿2处理器已开始大幅杀价。另外，Core i7因为售价过高，估计未来很长一段时间内都很难占据主流。

内存

主流内存产品依然猛跌不止，包括金士顿在内的不少2GB DDR2 800规格产品纷纷跌破百元，创下了同类产品的历史新低，DDR2 667内存已淡出市场。DDR3内存作为新平台支持的内存已大量上市，目前主流DDR3 1333内存1GB的价格在250元左右，2GB的价格在450元左右，未来一段时间DDR3内存的价格战将会更为激烈。

硬盘

随着640GB、1TB以及1.5TB等大容量产品的迅速降价，500GB以下的硬盘已有逐步退出主流消费者视线的迹象。目前420元左右的西部数据640GB（蓝版）以突出的性价比受到众多消费者关注，而希捷3碟1TB也已跌至705元，1.5TB已跌破900元，性价比较好。

主板



微星X58主板

虽然全新的X58主板已经全面上市，但由于售价过高，因此还是P45/43占据着主流市场。目前不少二线品牌已经将P45/P43主板的价格降至499元/399元是主流装机用户的首选。

显卡



inno3D 冰龙9800GTX

千元左右的主流游戏显卡最近降价幅度较大，RADEON HD4850、GeForce 9800GTX+等产品成为关注的焦点，目前主流RADEON HD4850的价格保持在900元左右，而GeForce 9800GTX+已有报价799元的产品。

中关村产品参考价格 单位：人民币（元）			
处理器	Intel	赛扬双核E1200盒/酷睿2 E5200散/E6550散/E7200散/E8200散/Q6600散/Core i7-920 2.66G	260/460/750/720/930/1180/4500
处理器	AMD	Athlon LE-1600盒/Athlon64 X2 5000+散/盒/5400+黑盒/Phenom 8450盒/Phenom 9550散/盒	265/370/410/440/595/890/920
内存	Hynix颗粒散条	DDR2 667 512MB/1GB	60/69
内存	金士顿	DDR2 800 1GB/2GB/DDR3 1333 1GB/2GB	65/105/240/420
内存	宇瞻	DDR2 800 1GB/2GB	75/115
内存	威刚	万紫千红DDR2 800 1GB/2GB/红色威龙DDR2 800+ 1GB/2GB	65/99/110/205
硬盘	希捷	酷鱼7200.10 250GB盒/酷鱼7200.11 320GB盒/500GB散/640GB盒/1TB盒/1.5TB盒	300/320/380/535/705/890
硬盘	西部数据	1600JS/250GB YS/320GB YS/500GB RE3/500GB GP/640GB蓝版/1TB GP黑版	260/290/300/445/385/420/770
硬盘	日立	160GB/250GB/320GB/500GB/1TB	250/270/299/350/710
主板	华硕	P5K SE/P5K/M3A/M3A78-EMH HDMI/P5B SE/P5QL-E/P5Q	599/999/599/490/495/849/866
主板	微星	P35 Platinum/P43 Neo3/P35 Neo2-FR/P43 NEO-F/P45 NEO-F/G31M	1350/699/899/558/799/460
主板	技嘉	MA790GP-DS4H/EP43-DS3/MA78GM-S2H/M52L-S3	1100/899/459/399
主板	富士康	A74MX-K/G31MV-K/G31MX-K SD/P43A/P45A/A7GM-S/ELA	399/299/299/690/999/599/1599/
主板	七彩虹	C.G31T Ver2.2/C.P35 X3 Ver2.0/C.M780G Ver1.4/C.570 LT SLI/战旗C.P45 X3	370/499/560/499/599
主板	影驰	AN68M2/NF520/IG31M2/750a SLI魔盒版/IP45海啸版	299/299/299/599/499
主板	昂达	P31A魔固版/魔剑P35/NF520TS/N68S/N68PV/P45S/P43S/魔剑X58	469/599/450/399/460/599/550/1499
主板	翔升	P43T/风行N500/凌志N570LT-SLI/凌志R780G/P43T	498/399/499/399/499
主板	捷波	悍马HA07/PA78VM3-H/悍马HA05-GT/悍马HA06/X-Blue蓝光P43	699/399/499/599/399
主板	映泰	TP45D2-A7/TA770 A2+/TF570 SLI A2+/P31-A7/TA790GX3 A2+/TP43D2-A7 6.x/TPower X58	699/499/599/498/799/599/1999
主板	ECS精英	黑尊龙P45T-A（1.0）/P35T-A（V1.0）/A780GM-A黑炫龙	599/560/499
显卡	蓝宝石	HD4830白金版（512MB）/HD3870 512MB GDDR4海外版/HD4850 512MB 白金版2代	799/699/999
显卡	七彩虹	逸彩9800GT-GD3 CF黄金版 512MB M10/镭风4650-GD3 CF黄金版 HM512MB M14/逸彩9600GSO-GD3 CF黄金版 256MB Y14	799/499/499
显卡	影驰	9500GT黑将版（512MB）/9600GSO中将（384MB）/9800GT黑将版（1GB）	499/499/899
显卡	迪兰恒进	HD4850/镭姬杀手HD3870领航者（512MB）/迪兰恒进HD4830雷钻版/HD4650冰钻	999/699/799/499
显卡	Inno3D	9800GT游戏战甲（512MB）/GTX260/GF9600GT游戏战甲（512MB）/9600GSO+游戏战斗版（512MB）	999/1999/799/599
显卡	华硕	EN9600GT-HTDP（256MB）/EAH4850-HTDI（512MB）	699/1599
显卡	XFX讯景	Geforce GTX280-1GB-512b/Geforce GTX260-896MB-448b/GF9400GT-256MB-128b	3999/2999/399
显卡	双敏	HD4650战斗版（128MB）/9600GSO玩家战斗版（384MB）/HD4850玩家战斗版（256MB）/9800GT玩家限量版（512MB）	499/599/899/899

液晶显示器


瀚视奇HG281D

由于价格一再走低，消费者在选择产品时对性能和外观的要求开始提高，如三星T220这样的产品，虽价格稍高，但依然广受欢迎。另外瀚视奇HG281D率先跌破两千，成为目前市场上价格最低的28英寸超大屏幕显示器，而24英寸的低价宽屏LCD已普遍跌至1600元的水平，建议消费者购买时多从实用角度出发，选择最适合自己应用的产品。

手机

最近手机市场整体降价非常明显，比如诺基亚N96、三星i908E以及索尼爱立信C902C和多普达钻石S900等高端产品，降幅多在400元以上，其中i908E的降幅更是接近2000元之多。高端普降的同时，中低端手机也进行了集体降价，想要购买手机的朋友们可以选择在春节前出手。

笔记本电脑


IdeaPad Y430

近期采用全新酷睿2 T6400处理器的Acer Aspire 4935G（641G16MN）和联想IdeaPad Y430(AT6400W42048250PVCW2b)颇受关注，售价分别为5700元和5999元。另外清华同方超锐V80A同样采用T6400处理器，上市价格仅为4998元，性价比不错。上网本市场继续火热，华硕S101售价为5999元，Acer Aspire one降到2999元，IdeaPad S10的价格也降到3130元。

个人多媒体播放器

苹果产品的价格最近比较稳定，iPod nano 8GB版报价1050元。IRIVER的Mplayer依然热销，价格下调39元，报价350元。魅族的Music Card已经停产，在产的Mini Player SL的价格保持不变，估计未来会有降价的可能。


iPod nano 4代

中关村产品参考价格 单位：人民币（元）			
显示器	三星	743A/913NW/T190/T220/2243LNX/2243LN/2243BWX/2243EW	999/899/1160/1700/1360/1470/1450/1390
	LG	W1941S/W1942S-BF/W2241S/W2242S/W2241T/L246WH	999/1090/1299/1499/1750/3000
	华硕	VW198T/MW221C/VW193D-B/VK266H	1190/1599/950/2999
	AOC	F19/831S/912Sw+/2016Sw+/913Fw+/980Vwx/2216Vw+/619Fh	1270/2299/1590/970/1700/999/1499/1590
	Acer	AL2216WBD/V193W/AL1916 Cb/AL1916WAs/P223WB/X223WQ	890/880/768/759/920/1099/1080/1988
	优派	VA1912w DVI/VX2255wmh/VA1916w/VA2226w/VX2435wm/VA1721wmb/VA1926w/VA1616W	1299/820/980/899/2099/1680
	长城	M196/M95/G195+/Z96/Z221/V223/M247/V247	990/880/980/990/1190/1470/1599/1999
	明基	E2200HDA/G900HD/G2200W/G2400W/FP222W/V2400W/E2400HD	1199/799/999/1599/1599/1999/2300
手机	诺基亚	N95 8GB/N96/N81/N82（导航版）/3500C/3600S/6300/5310/5610/6500c	3988/4985/2375/2899/799/1375/1199/1199/1799/1499
	摩托罗拉	/A1600/A1800/E8/U9/V8/V8 2GB/E6/K1/Q8/K2/Z3/AURA	2499/3550/1879/1545/1699/1985/1335/1065/1845/1799/748/14500
	三星	i688/i788/G808E/i728/U608/U908E/G608/J808E/E258	3299/3855/2572/2599/1799/2485/1995/1299/725
	索尼爱立信	W595c/W908C/S500C/P1c/T658C/C702C/T303C/W760/G502c/C902C/W958C	2199/1899/1388/2438/1475/2075/785/2099/1145/2788/1399
	多普达	S1/S1精英版/D600/P860/C720/P660/S600/S900/P800/VIVA	2199/2645/2115/4250/1345/3095/3399/4199/2599/2299
笔记本电脑	联想	Y330GT3200-P/Y430AT6400-P/G430MT3200-B/G430（L-TON）	5200/5999/3800/2999
	惠普	CQ40-112AU/CQ45-203TX/dv4-1103TX/TX2603AU	4000/5400/6200/11100
	Gateway	MX1050C/T6331/T6826/T6843/T6845	4800/3800/5500/4900/5200
	华硕	F8H58VA-SL/F8H94Va-SL/X71P575SL-SL/F8HA60TR-SL/F80H22DC-SL/M51Q735VA-SL/S101	6000/9250/6000/4500/4000/6300/5999
数码相机	索尼	α200/α350/T2/T700/T77/W120/H50	4150（双头套机）/5250（双头套机）/1580/2450/2100/1150/2450
	佳能	EOS 450D/50D/5D Mark II/IXUS 960 IS/A650 IS/IXUS 80 IS	4580（套机）/7900（单机）/17900/2450/2200/1500
	尼康	D80/D90/D60/P6000/P80/S60/S560/S610/S710	6500（套机）/8300（套机）/3850（套机）/3200/2950/1900/1680/2100/2380
	松下	FX100GK/LX2GK/FX36/FX38/FX55GK/TZ15GK/FX520/FS3/FS5/FS20	1880/2880/1680/1920/1680/2450/2150/1080/1620/1750
	富士	S8000fd/F60 fd/F480/A850/Z100fd/S8100/F100/Z200/S2000HD/S100FS	1980/1650/820/780/1250/2220/1950/1450/1980/4650
	理光	R7/GX100/GRD II/R8/GX200/R10	1420/2780/3400/1990/3280/2220
	奥林巴斯	E-510/E-410/E-3/μ-1040/μ-1050/FE370	3850（套机）/3800（双头）/1250/2150/1250
	卡西欧	Z9/Z80/S10/Z80/V7/Z300/Z200	900/1150/1750/1080/980/1900/1850
个人音频播放器	苹果iPod	nano4 4GB/8GB/classic 120GB/shuffle4 1GB	960/1050/1830/345
	IRIVER	Mplayer/T7 2GB/4GB/U15 2GB/4GB/8GB/E100 2GB/4GB/8GB	350/320/380/540/660/860/600/720/900
	三星	U4 2GB/4GB/S2 1GB/S3 2GB/4GB/P2 4GB/8GB/T08 2GB/S5 2GB	499/679/379/599/659/1199/1399/699/799
	魅族	Mini Player SL 2GB/4GB/8GB	399/499/699

注：以上报价由IT168网站（www.IT168.com）提供，截止日期：2008年12月24日。



头牌新闻

挪威浏览器Opera中国版上线

■本刊记者 冰河

2008年12月17日，挪威Opera公司在北京宣布，该公司为中国市场定制的版本“朱雀”在当天正式上线，其移动浏览器Opera Mini也正式引入中国。Opera表示，以上举措意味着Opera在中国的战略全面升级。Opera中国版是Opera动用全球研发力量首次为区域市场开发的专门版本浏览器，它基于Opera最新的Opera 9.63平台开发，并根据中国用户需求，优化了网络浏览体验，提升了对中文网站的兼容度，以及与中国第三方辅助软件功能整合的便利性，并在外观上增加了中国元素。Opera中国区总经理宋麟表示，Opera中国版在研发过程中，中国区研发团队和Opera总部研发团队紧密合作，参考了用户的意见和建议，并研究了众多中国网民的使用习惯和中国网站的特点，对Opera浏览器进行了贴合中国用户需要的调整和改进，力求为中国用户提供更好的浏览体验。但Opera中国版的发布并不是独立于Opera全球发布体系之外的一个本地发布。事实上，作为Opera国际发布体系的一个重要组成部分，Opera中国版中的许多优秀改进都会被Opera的国际版所吸纳和采用。未来，中国版将与Opera国际版同步升级，包括中国用户在内的全球用户都可体验来自Opera全球最新技术。另外，Opera Mini作为Opera移动端最主要的产品也正式进入中国市场。Opera Mini是全世界最受欢迎的手机浏览器之一，有超过2100万的活跃用户使用，对手机配置要求不高，只要手机有基本的Java支持，用户就能享受具有速度快捷、页面缩放等类3G浏览体验。同时，为配合中国战略升级，Opera中文社区新版也正式上线。全新改版的Opera中文社区整体设计简单明了，用户可更加方便地下载Opera产品并了解Opera的相关新闻。最新的Opera中文社区还加入博客，用户可分享自己生活工作的点点滴滴。Opera中文社区同时开放网页标准、网页设计的教程区。

Opera浏览器在中国的主要竞争对手之一——火狐浏览器此前已针对中国市场推出中国版，Opera中国版的推出也意味着该公司加快了在中国市场赶超火狐的脚步。Opera中国版是一款被该公司CEO Jon S.von Tetzchner寄予厚望的产品，他曾在接受本刊记者专访时表示，Opera非常重视中国市场，2009年将继续扩充团队规模，加速推广，誓在中国市场赶超火狐。



OPERA中国版的发布页面



硬件店

蓝宝推出新款FirePro工作站显卡



2008年11月12日，AMD全球最大合作伙伴，亚太地区唯一得到AMD专业工作站显卡授权的厂商蓝宝科技在北京召开新闻发布会，宣布其推出新一代AMD工作站ATI FirePro系列显卡，AMD工作站显卡市场部人士亦出席了发布会。新一代ATI FirePro工作站显卡包括V8700、V5700、V3750、V3700，其中低端的V3700主要面对普通消费及教育市场，而高端的V8700内建800个统一渲染单元，支持30b渲染管线，搭载1GB GDDR5显存，提供2个DisplayPort和1个DVI接口。

同方寒促携《非诚勿扰》浓情上演

2008年12月18日，同方电脑携手冯小刚幽默贺岁剧《非诚勿扰》，在其北京首映之日启动了09寒促。此次同方寒促的主题为“个性随心·让爱做主”，同方在影院中布置了其在影片中植入产品的展示区，包括科技时尚气质的PC黑钻系列、个性变形金刚游戏本锋锐X50A、葛优发布征婚启事的指纹识别本锋锐X410A、股票女胡可随身携带的上网本imini系列等。据悉，寒促期间，每位观众都可凭《非诚勿扰》电影票到同方电脑店面换取价值百元的“电脑服务”卡，购机用户还有机会获得豆浆机、打印机、变形金刚模型及4GB U盘等礼品。



NEC向澳门提供自动出入境审查系统

NEC此次通过NEC香港向澳门入境事务厅提供利用生物识别技术的自动出入境审查系统。该系统将在渡轮站、中国国境等澳门4个出入境审查所的共147台出入境审查自动化通道（e-Channels）上使用，根据澳门及香港居民身份证上登录的指纹信息及事先登录，比对出入境者护照上的指纹信息和本人指纹，实现迅速且精准的出入境审查。该系统通过生物识别技术实现了本人识别的精准化及审查工作的自动化，出入境者可顺利办理出入境手续。入境事务厅的工作人员可通过手机随时确认自动化通道的运行情况，可实现高效操作。

华硕推出“智速合一”22速刻录机

近日，华硕推出22速DVD刻录机——Supper全能王DRW-22B1S，将DVD-R/+R及DVD+R DL的刻录速度分别提升至22×与12×，同时还升级了节能的“E-Green Engine智能休眠技术”，在刻录程序中增添了“节能数量查询功能”，且还支持包装再利用（可裁切为两个储物盒）。22×的最高速度可在5分钟内刻完一张4.7GB盘片，而特有的“智能休眠技术”可自动侦测光驱使用状态，在侦测不到用户操作命令时及时关闭部分元件以控制耗电量。**市场参考价：约249元。**

优派“快手博客”键鼠劲装上市

日前，优派（ViewSonic）推出“快手博客”键鼠，这是一款专为入门级DIY用户定制的键鼠套装，主要应用于上网和文字输入等方面。其中快手博客键盘采用紧凑的流线形外观设计，可有效节约桌面空间，按键采用激光印刷，字符耐磨不易褪色，内置键盘排水孔可快速排干积水；鼠标则应用800dpi高精度光学感光器，精准且灵敏，非常实用，并拥有500万次按键寿命。**参考价格：PS/2接口套装99元，USB+PS/2接口套装109元。**



软件圈

微软中国与PHP China宣布互操作合作

2008年12月18日，微软中国公司与国内知名开源社区PHP China联合宣布互操作合作计划。此合作计划旨在满足国内许多PHP用户选择使用微软的Windows操作系统的需求，以提高PHP用户使用体验，以及网站开发与维护的技术水平。微软与PHP China的合作包括：微软将为PHP China技术人员进行培训、为PHP China社区提供技术资料、参与PHP China的社区活动，并为其社区成员提供技术支持，以及PHP China和微软近日联合启动的“竞速09”PHP on Windows深度体验等活动。“竞速09”计划是指微软和PHP China将邀请国内100家独立软件开发商参与这项由微软提供技术支持的活动，帮用户提高Windows上开发及运行PHP的技术能力，提高系统性能、安全性及可靠性，并降低维护成本。

暴风科技倾力推出“暴风影视”

暴风科技于2008年12月末正式推出“暴风影视”组件，其中集成多达2000多万部视频，将最新大片、经典电视剧、原创视频等一网打尽。暴风影音2008与土豆网、搜狐、激动网等视频内容服务商达成合作，有20多个合作伙伴为暴风的用户提供视频内容。据暴风统计，目前用户通过暴风影音2008已能看到2000多万部视频，并且还在持续增加中。以1部视频平均20分钟长度计算，一共片长是4亿分钟——也就是说，一个人不吃不喝一直看，需761年才能看完。其中电影、电视剧、原创视频、电视节目等都有明确的分类数据库，用户可方便地根据分类进行查找。

瑞星发布2009新品

2008年12月16日上午，瑞星正式推出新一代互联网安全产品——瑞星全功能安全软件2009。瑞星2009盒装新品建议零售价299元，升级服务期为3年，同时在瑞星官方网站提供30天免费试用版。“瑞星全功能安全软件2009”基于瑞星“云安全”策略和“智能主动防御”技术开发，集“拦截、防御、查杀、保护”多重防护功能于一身，将杀毒软件与防火墙无缝集成为一个产品，实现两者间互相融合、整体联动，同时极大地降低了电脑资源占用。瑞星副总裁毛一丁表示，从1991～1997年的瑞星防病毒卡时代，到1998～2008年的瑞星杀毒软件和个人防火墙时代，随着定位于互联网安全的瑞星2009新产品的推出，”云安全”时代正式开启。



瑞星副总裁毛一丁诠释瑞星“云安全”玄机

王春文履新欧特克

2008年12月18日，全球最大二维、三维数字设计软件公司欧特克（Autodesk Inc）宣布任命王春文先生为欧特克公司全球副总裁、大中华区总裁。王春文先生将负责欧特克公司大中华区的业务运营，并带领公司携手中国大陆、中国香港和中国台湾的业务伙伴、大学等各方合作伙伴，继续以创新和可持续性设计产品、解决方案和服务，帮助制造业、工程建设业、地理空间业以及传媒娱乐行业的用户实现创新和可持续性发展，实现公众生活和社区事业的可持续发展，成为数字设计领域的最佳企业和最可信赖的合作伙伴。王春文先生在加盟欧特克公司前曾先后担任惠普中国企业服务副总裁兼总经理、甲骨文公司全球副总裁。





网络帮

英特尔架构笔记本直通车开启电子商务

2008年12月18日，英特尔（中国）有限公司宣布实施“英特尔e商路——英特尔架构笔记本直通车”计划，与亚洲最大的网络零售商圈淘宝网合作，并联合电脑厂商、渠道合作伙伴在淘宝网上建立基于英特尔平台的产品专区。首批进入“英特尔e商路”的合作厂商为海尔和同方，销售产品为基于英特尔架构的笔记本电脑。英特尔大中国区产品市场总监洪力表示，“基于社会需求的创新才是真正的创新，随着网络购物平台和用户的日趋成熟，网上购物这种高效、快捷、便利的购物形式已逐渐成为互联网用户青睐的消费方式，英特尔希望携手我们的合作伙伴，首先为消费者构建起选购笔记本电脑的网络直通车。”



晶合快评

幸福的唾沫

■晶合实验室 星尘

自CCTV报道百度负面新闻后，百度即陷于声讨浪潮，即使道歉也并没让唾沫少点。我并不打算再来添点唾沫，也不想替百度叫屈，只想说点其他的东西。

作为百度搜索用户，我还是从百度获得不少帮助。客观地说，因为Google网页快照经常打不开，百度在搜索中文页面的用户体验上确实略强于Google，而百度的“百度知道”“词典”等功能对中文用户也有很大作用，我使用百度知道的次数要多于搜索。再考虑到百度的本土血缘，很容易被大众接受，百度可以轻易奠定其第一中文搜索的地位，当然达到这个地位的前提是百度“不作恶”。然而不作恶似乎比做好搜索技术更难。三鹿事件、竞价排名及后来爆出的嘉丽士漆未续费被屏蔽事件，使得我这个还算忠实的用户也颇为失望。

想起百度竞争对手Google常说的“不做恶（Do no evil）”精神，这点说起来容易，但对于以营利为目的的商业化公司来说还是太难了。事实上Google也没做到这点，即使谷歌中国借用搜狗词库与Google总部无关，但推出街景服务引起的隐私争议已经不小，另外Google为收购AOL也使用了连微软都认为不道德的手段——在搜索结果上做手脚。如果大家去网上搜索，Google受到的作恶举报也不少，包括其收购其他搜索技术并束之高阁防止被超越（不过至今很难证实，Google是否正在开发某项技术只有Google自己知道，但只怕不是空穴来风）。但Google在国内批评声音很少，追捧者倒是不少。



隐匿的“星际”高手星尘

相反我倒是认为微软已经算是比较不做恶了，虽然微软有打击盗版的黑屏计划，但实际上微软是站在道义高处的，虽然手段有些让人难以接受，但也在法律允许的范围内，无可厚非。最近微软还降低操作系统价格（微软高层声称，微软在金融风暴中相当于软件领域的沃尔玛超市，提供质优价廉的软件产品），但是对微软的批评声基本没有断过：从垄断到漏洞，从高价到捆绑。其实批评的人大都在用微软产品，微软却在唾沫星子里数钱。

商业公司本来就是以赚钱为目的，只要不违反法律，其行为就允许存在。用户要是认为行为不道德，完全可以用脚投票，批评纯粹是浪费唇舌。笔者倒是对挨批评的对象产生了兴趣：仅以微软、Google、百度三家为例，在笔者看来，说到不做恶还是微软>Google>百度，但批评挨得少的却是中间那位。当然不是说大众崇洋媚外，微软挨的唾沫可不少；也不能说大众全是喷子，Google就很少挨喷，不知这是为什么。如果要说规律，可以从这些方面考虑：微软自然是遍布各处用户广泛，特别是个人用户，绝大部分都使用微软产品。而百度既然号称是最大的中文搜索引擎并且没有受到质疑，应该是比较可信的。那么几乎可以认为，被批评的竟然是用户较多的。虽然Google看起来人气颇高，但多数人都只是追风而去，Google Chrome下载量很高，实际使用很少就是明证。而且Google的那些事，多半与中国用户没关系，大家关心也关心不到，白白便宜百度赢得大众关注。

当然这里不是说百度被批评就受了冤枉，而是说，因为关注的人较多，而百度又太令人失望，大家都有种恨铁不成钢的感觉。鲁迅先生说过：不予理睬，是最大的轻蔑。所以百度该为挨喷感到幸福，因为有这么多人理睬。Google批评人少，是因为使用Google的通常是忠实Fans，情人眼里出西施，Google的各种简单软件都被看成是简约风格，某些恶行又被选择性遗忘。至于微软，大家已经习惯一边使用一边埋怨，花了不少钱总得发泄一下。

百度这样有损形象的做法确实能在短期内获得很大收益，但从长期来看却是砸自己牌子，而且百度似乎也没有捞一笔就走的迹象，所以我实在难以理解百度的做法。现在百度道歉了、要改正，我们不妨期待一下，中国用户向来对知错能改者给予最大赞扬。当然我们并不期望百度只是头疼医头脚疼医脚，而是真正彻底修改其策略，做好中文搜索。有了人气，也不会缺乏盈利。只是似乎竞价排名这个百度引来诸多非议的系统，却是它的核心盈利手段，如果它真要洗心革面，这个竞价排名该如何处置，恐怕是让李彦宏非常头痛的问题。

记得和风行水同学聊天时他提到金山WPS非常痛心疾首，因为DOS时代WPS非常普及，电视上都常播出使用WPS的教学，如果在Windows初期WPS能够开发出Windows平台的版本，那么占领国内市场是非常容易的事。只是一招棋错，满盘皆输。不过最近微软在盗版Office上打印记提醒盗版用户购买正版，倒是给WPS做了很好的推广。我们在系统方面找不到很好的替代，但是WPS对微软Office兼容良好，而且如今已经免费提供，只为了那个牌子不倒，倒是赢得了不少好感，用户数陡增。

此外模仿iPhone的魅族M8也在万众期待中逐渐面世，虽然其跳票了1年左右，但是大家都给予了充分的理解，在样品出来之后也有不少称赞之声。严格地说M8仍然是模仿产品，在目前大家被各种山寨产品雷得不行的时候为什么能得到这么多宽容？我想是因为他们是在认真地做事。

从此可以看出，大众对国产的支持还是非常高的，只要产品不是太不堪，只要用户可以选择，只要不让用户失望。例如WPS，例如魅族M8。

（漫画作者：SUNS）



《武林群侠传2》掌门人争夺战攻略

勇闯门派大阵

《武林群侠传2》里的四大门派群龙无首，迫切需要寻找到可以继任掌门人之职的人选。各门派的长老经过磋商决定借着比武大赛的契机，选出各门派最强的玩家来担任门派的掌门人。由此，武林内新一轮的争斗即将火热开战！

在大都内的门派长老处，只要等级达到50级以上，就可以参加门派大阵的考验。每周一至周五可自行挑选时间参加门派大阵，无论闯关成功或是失败，每天闯关的机会只有一次，把握住时机，熟练的运用门派的内功心法，通过门派大阵的考验只是时间问题。当成功闯关后系统会记录用去的时间，时间越短记录越佳。即使已经闯关取得了相当不错的成绩，也可以再次挑战，以求最佳成绩。

门派大阵由6个独立的峡谷组成，谷内凄凉寂静，阴森恐怖，怪物不停的在其内走动巡逻。初次挑战也许会被眼前所看到的景象产生不寒而栗的感觉。但是即使是再强大的敌人也无法阻挡经验丰富的玩家，面前的怪物只不过是风中草芥，拿出勇气冲上去，轻松使用平时练功运用的各种武功绝学即可将其灰飞烟灭。前5个峡谷分别由金、木、水、火、土5种守阵之妖把守，最后一个峡谷则由5位守阵之灵组成的强大Boss团把守。怪物凶狠强悍，并且会主动攻击前来挑战的各位玩家，小心应对才是上策！但成功只会留给有准备的人，充足的药品与精良的装备是在挑战前一定要准备好的哦！熟练使用群攻技能可以轻松将这些怪物一举歼灭。将一个峡谷内的敌人全部消灭以后，就可以通向下一处峡谷了。





几经磨难终于击败了由金、木、水、火、土5种不同属性守阵之妖把守的峡谷后，就可以与5位守阵之灵组成的强大Boss团进行殊死一搏了！各Boss攻击都异常强悍，且移动时相当敏捷。在逐个击破Boss前，灵活的跑位，首先解决掉各Boss的护卫小怪是必要的。如果不使用战意技能的话，将非常难以闪掉Boss狂暴的攻击，一不小心就会与死亡亲密接触，一旦死亡就只能等待明天继续挑战了。眼看胜利女神正在向我们招手，心情也会随之坦荡起来，鼓足勇气面对最后一战吧，否能通关就看各位的实力了。

在离开门派大阵前，需要注意：特制的本门独门秘笈奖励将自动发放到背包内，请注意负重与空间！若带有门派试炼令牌，可以跟守阵长老兑换本门专属坐骑。刑天残虎、风云飞鹰、无极飞骑、毒龙血灵超酷双载坐骑，7天免费乘坐！门派试炼令牌可以在免费商城购买到。另外请务必在一个小时以内完成门派试炼大阵，否则将会被视为失败。

力拼掌门争夺

上演世纪之战、真正的巅峰对决！《武林群侠传2》中每周的星期六都将是不平凡的一天，究竟是谁才能胜任掌门之职？究竟是谁才是当之无愧的强者？这是每一位武林群侠人最关注的事情。掌门人的诞生，千万目光共同见证历史时刻；鹿死谁手，高高在上的荣誉与尊贵的独享特权都在静静的等待着它的主人产生。

掌门人争夺的比武需要经过两轮的角逐才能产生。第一轮比试在20：45开放进场，每个门派在门派大阵闯关中获得前三名都将获得参与进场的资格，在大都内找“守阵长老”即可进入掌门擂台。21：00准时开打，如果到了比武的时间仍未进场者直接判输。三名参赛者将与上一届掌门人分成两组进行淘汰赛，一场淘汰赛有10分钟的比武时间，每组获胜的一位选手才有资格参加最后的比试。需要注意的是，如果比武时间结束后，仍未有人倒下，则双方全部判输。所以比试一旦开始，不要考虑太多，大胆的冲上去给予对方致命一击吧。由于掌门争夺战期间不能使用任何补品，高强化的装备在这里将显得尤为重要。

第二轮比试在21：15开放进场，21：20准时开打。由上一轮获胜了两位选手进行最终的决赛较量，规则与之前一轮相同。在这里将见到最精彩激烈的战斗、最精妙绝伦的战术，《武林群侠传2》的世界都将因此而颤动。胜者只会有一个！而他不是别人，正是参与《武林群侠传2》游戏的你！

掌门争夺战比武前15分钟，所有线路的玩家都会收到下注的信息框，此时你可以为心目中的理想的最佳掌门人投下宝贵一票。比武期间，任何加入门派的玩家都可以通过“守阵长老”处观看到掌门争夺的全过程。当掌门人诞生的一刹那，系统会把所有彩金平均分配给押中的玩家。

获得掌门人资格的玩家不仅可以获得专属的门派坐骑，独有的称号。还将享受到在世界频道发言无需靡音水，发布门派公告等等的特权。更重要的是，掌门人的外观会变的很大哦！如果要用4个字来形容掌门人的话，那就是——高人一等！外观会比普通玩家整整高出一头！身为一派之首，掌门人在各个方面都有着不同寻常的独特之处，这也才能彰显其尊贵之气吧！

《武林群侠传2》——撼动天下的力量！它不仅仅是因为丰富的游戏内容而精彩，更重要的是因为你的参与才使得整个江湖充满了魅力！P

开辟网页疆域——《龙战》傲世登场

苍天哥代言网页版“魔兽”

作为一款与《魔兽世界》有着同样文化背景的游戏，《龙战》在欧美网页游戏领域的成就几乎可以与“魔兽”媲美，这款以探索冒险为主旋律的网页游戏开创了网页游戏世界的新时代，在OGame和部落战争等战争策略类游戏统治的网页游戏界开拓了一片新的天空，根据AOE集团统计出来的游戏注册人数来看，全世界有超过1000万人关注着这款游戏。

这次《龙战》进入中国市场是由国内顶级游戏开发商游戏蜗牛代理，而玩《魔兽世界》出身的苍天哥怎么也没有想到自己会被挑选为代言人，而就是这样一位有着卓越品位与独特眼光的知名玩家显然更符合《龙战》的风格。

“魔兽”的战斗风格

如果要用现有的一款游戏来打比方的话，《龙战》与风靡世界的暴雪大作《魔兽世界》极为相似，原因在于，一是两款游戏中同样都是敌对阵营之间无穷的战斗；二是同阵营玩家之间同样存在的切磋和决斗；三是同样拥有战场，也同样拥有团队作战模式。这些因素造就了《龙战》中极富吸引力的战斗系统，让你在网页上也能享受到《魔兽世界》等级的游戏乐趣。

当然，相对于WOW的战斗方式来说，《龙战》的操作更加便捷，对于角色技能选择和道具的使用也更讲究，其紧张与精彩程度并没有因为它是网页游戏而降低，而且无需下载客户端这一优势，能让更多喜欢奇幻游戏的玩家很容易就可以玩到。

完美的游戏画面感

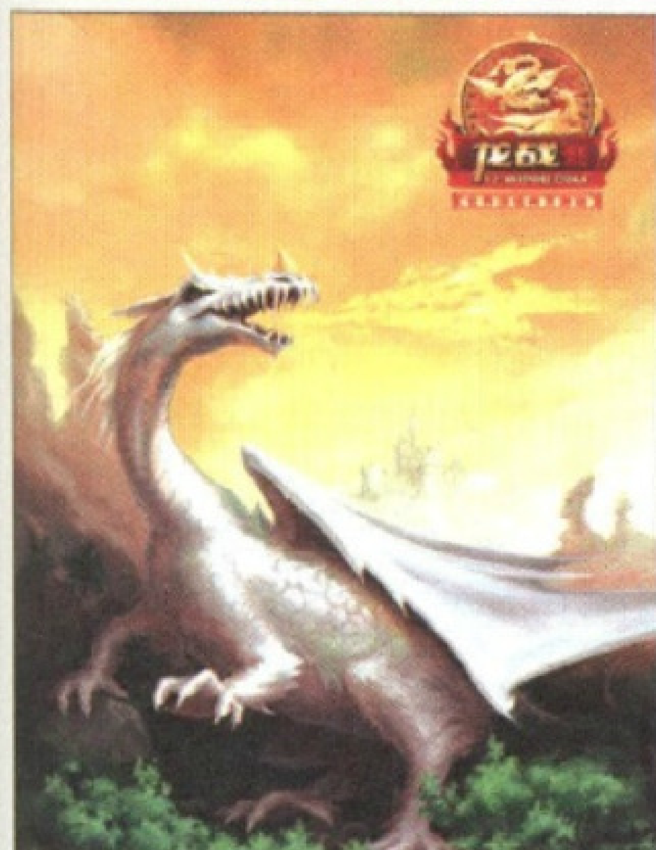
对于玩家来说，画面感体现出一个游戏的专业度。一般来说，RPG网游的游戏相对于网页游戏，画面对比更为强烈，但《龙战》则可以同RPG网游相媲美，游戏画面不仅真实，而且十分生动，色彩上也十分的绚丽，将一个奇幻世界惟妙惟肖地呈现在了玩家面前。不管是建筑，还是植物，或者是说宠物，都活灵活现地出现在眼前。

精彩的任务系统

网页游戏历来以任务系统薄弱著称，因此如果说网页游戏中有着堪比《魔兽世界》的任务系统，想必大家都难以相信，但是只要你尝试过游戏后就会感受到《龙战》任务系统的完美与成熟！

贯穿游戏的主线任务将让大家从一个初入游戏的菜鸟成长为拥有强大实力的战士，其中丰富的经验奖励和详细的游戏引导起着相当重要的作用，枯燥乏味的打怪练级在这里几乎不存在，支线任务则提供了大量的金钱和装备，更有锻炼团队作战的副本任务，让你能够在这个奇幻的世界中享受团队作战的乐趣。

经典的职业选择



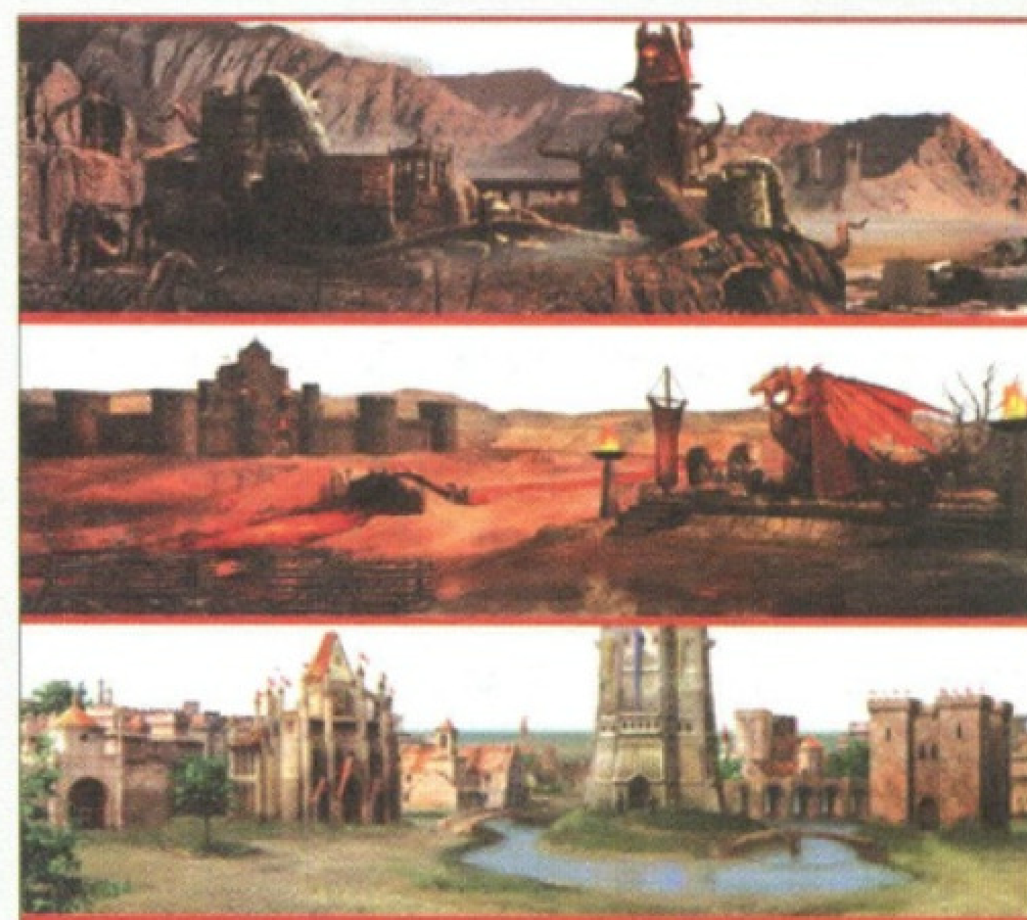
游戏中你将扮演一名人族或是岩浆人，你需要通过不断的冒险和战斗来磨练自己，并找寻到最适合自己的职业，最终成为一名伟大的英雄，而欧式风格的副本冒险、战场厮杀和竞技决斗一定能够让你感受到那独特的魅力。

游戏中人物一共有战斗和生活两大职业系统，一名玩家只可以选择1个战斗职业，但同时可以选择2个生活职业，而这也正是



欧式奇幻冒险游戏的魅力所在，仅只是研究各种职业和技能的搭配便可以演化出近乎无限的可能。

在《龙战》中，将有战士、祭司、魔法师、炼金术士、巫师、地质学家、珠宝商、渔民等职业供你自由选择，运用生活职业赚取金币的同时，也不要忘记提升主职等级。各种生活职业的配方掉落，则是游戏的另一个特色，各生活职业之间的联系和配合将使玩家对游戏进行深度研究和探索，更为重要的是这将促进了玩家之间的交互和交流。



《暗黑破坏神》的套装系统

作为一款RPG类型的网页游戏，装备系统自然在游戏中占有很大比重，装备不仅能提高角色的属性、攻击、技能等级，而且部分特殊套装能够让你拥有额外的属性或是技能，角色之间的差别就是因为这么一点微小的差距而高下立判。

如果你玩过《暗黑破坏神》的话，那么对于《龙战》的装备系统就不会陌生，相似的装备系统在游戏内定能让喜爱冒险游戏的你爱不释手，而装备镶嵌等功能的存在也能让你感受到战斗以外的乐趣。

如此来看，这款游戏无论是从游戏类型，还是内容，都与当今网页游戏有着极为显著的区别，欧美游戏的制作严谨和认真细致会给我们带来怎样前所未有的体验呢？让我们一起到费欧大陆上尽情享受冒险的快感吧！



梦回大唐，《逍遥传说》前瞻

继《梦想世界》之后，多益网络推出新一款自主研发的全新回合制大作——《逍遥传说》，它汇聚了国内一流游戏开发团队的心血，以中国古代四大名著之一《西游记》为背景，并采用契合玩家习惯的回合制架构，辅以精密平衡的门派设置、精致细腻的画面效果、丰富多彩的活动玩法，外加各种创新出奇的游戏系统，必将为广大玩家带来无限惊喜！

合理公平的点卡模式

众所周知，目前市面上绝大多数网络游戏都采用了免费模式——玩家只需要注册账号、下载客户端便可以进入游戏；免费模式的低门槛让玩家能够体验更多的游戏，玩家也乐于尝试各种口味，选择自己的最爱。

然而在免费网游几乎"一统江湖"的现在，不少玩家却开始怀念起以前的点卡收费模式来。这是因为随着网游产品的逐渐增多，玩家们更趋向于和一款游戏建立长期的关系，跟是否免费相比，游戏的公平性和耐玩度得到更多玩家的重视。在游戏公平性这一点上，传统收费模式就有着突出的优势，因为所有玩家都必须在同一起跑线上开始游戏，在公平的环境下竞争，通过自身的努力和团队协作在游戏里取得成功。

因此，即将问世的《逍遥传说》正如大家所愿地，回归到最初、也是最为合理的点卡收费模式，为玩家们提供一个真正公平的游戏环境，让大家能够体验到游戏的真正乐趣！

最绚丽的西游网游

相比那些对电脑配置要求日渐提高的3D网游，《逍遥传说》并没有盲目跟风，而是选择采用流畅性更为出色的2D引擎。今时今日已经发展到一个成熟阶段的2D引擎在美术设计师们的巧手美化之下，《逍遥传说》的画面效果可以说是极为出色：各种栩栩如生的花草树木、威严壮观的房屋建筑、动态逼真的人物造型、华丽拉风的技能效果等，呼之欲出的真实感能让大家拥有身临其境的感觉。



值得一提的是，《逍遥传说》以中国古代四大名著之一的《西游记》为背景，在一流美术设计师的设计之下，整个西游世界原汁原味地描绘出来。阴森恐怖的地府、云雾弥漫的天宫、一望无垠的女儿村、大唐盛世的长安城、终年积雪的血牙堡、犹如仙境的方寸山、神秘宁静的龙宫……这些全由美术设计师手绘完成的精美场景，一股真正古典名著的文化韵味可是扑鼻而来，让人回味无穷。

策略性极强的回合制

回合制网游的最大特点，就是在战斗中，玩家们不需要高超的操作、灵敏的反应。想要击倒敌人，所需要的是应变能力和策略能力——运用各种丰富的战略战术，结合各种合理的职业搭配，使用各种极强的技能效果，从而战胜各种各样的敌人，这才是回合制网游的精髓所在，而《逍遥传说》更是将这一点发挥到了极致。





在《逍遥传说》的战斗中，玩家不仅能够施展不同门派的特有技能，给予敌人致命绝杀，也能够使用各具特色的召唤兽，给战场带来更多的变数，甚至能够利用各种组队阵法，提供队伍的整体实力。无论是单挑还是队战，变幻无穷的战斗策略都将为玩家们带来脑力制胜的极大成就感。



精密平衡的门派设置

《逍遥传说》里，有人、魔、仙三大种族，而每个种族都各有5个门派，合共15个门派。玩家可以根据自己的角色种族，选择加入不同门派，只是其中部分门派收徒的时候是有性别要求的，大家拜师之前可要留意看好了哦！

擅长使用各种灵符的方寸山，掌握着神秘莫测的法术的众神殿，暴戾而嗜血的血牙堡……《逍遥传说》里的15个门派各有千秋、相互克制，无论大家选择加入了哪个门派，都一定能体验到《逍遥传说》里，门派设置的精密平衡。

除了上述特点以外，《逍遥传说》还有着大量新奇好玩的游戏系统，以及奖励丰厚之余，也能保证让每一位玩家都玩得开心的活动玩法等等。正所谓昔日经典西游，今天全新感受，2009让我们一起来期待这款真正的2D回合制西游大作——《逍遥传说》！

《口袋西游——蓝龙》新系统解析

2008年超人气卡通空战网游《口袋西游——蓝龙》已于10月16日正式开始公测，作为原作《口袋西游》的1.5代产品，在原有游戏的基础上，加入了大量的更新元素，创造性的引入空中自由战斗系统，力求展现一个史无前例的空战世界，带给广大玩家全新的游戏体验。游戏增加的创新元素花样繁多，今天我们给你介绍一下其中真正的闪光点。

天空之城

“天空之城”本是日本动画巨匠宫崎骏的成名作之一，如今它在《口袋西游——蓝龙》里华丽登场。悬挂于云海之中，富丽堂皇、似梦似幻的“天空之城”将要向你打开尘封已久的大门。

天空之城是《口袋西游——蓝龙》主打的空中战场，场景庞大，气势恢宏，怪物和掉落的宝物都是第一次登场，经验值也是普通战场的几倍，适合玩家群体升级。相信天空之城开放后，会引起玩家新一轮的战场热。

化龙空战作天空霸主

“化龙空战”作为《口袋西游——蓝龙》的重要特色之一，在得到相应的飞行变身卡后，即可利用它进行梦寐以求的“空中自由战斗”，体验“苍龙在天、龙战于天”的刺激与畅快。翱翔于天际，与敌人在空中激烈的PK……

职业守护神兽

《口袋西游——蓝龙》的世界中有这么一群生物，它们是拥有非凡神力的守护神兽，用自己的忠诚守护着自己的主人。严肃而高大的形象，让人为之侧目，“职业守护神兽”具备无边的威力，让你在战斗时有一个强大的搭档。神兽都有华丽的技能和绚丽的特效，神通广大无所不能，带给你超强震撼的体验。

口袋炼妖

口袋宠物一直是游戏最吸引人的一个系统，而此次的“炼妖”更是将这个系统的特色发扬光大。游戏允许玩家通过乾坤炉的炼妖系统自由地将两只宠物炼化为一只全新的宠物，合成后的宠物在各方面属性将会得到大幅提升，







还有机会获得最新的宠物属性，分别为：无畏、霸道、理智、风魔、热忱、虔诚，新增的6类性格仙宠在游戏中将能够掌握更多威力强大的新技能。

当然，在通过八卦炉对宠物进行合体后可能会出现三种不同的结果，分别为“失败”“小成”“大成”，所以“炼妖需谨慎”，到时候损失惨重可别怪我没提醒你哦。

剧情副本奇幻冒险

游戏的动态剧情副本系统将在《口袋西游——蓝龙》中全部呈现在玩家面前，斗剧、屠魔、争霸、探宝、护国、渡劫六大副本使玩家“乱花渐欲迷人眼”，其中包含PvP、PvE、剧情闯关等紧张、有趣的战斗模式，集玩家互动、格斗竞

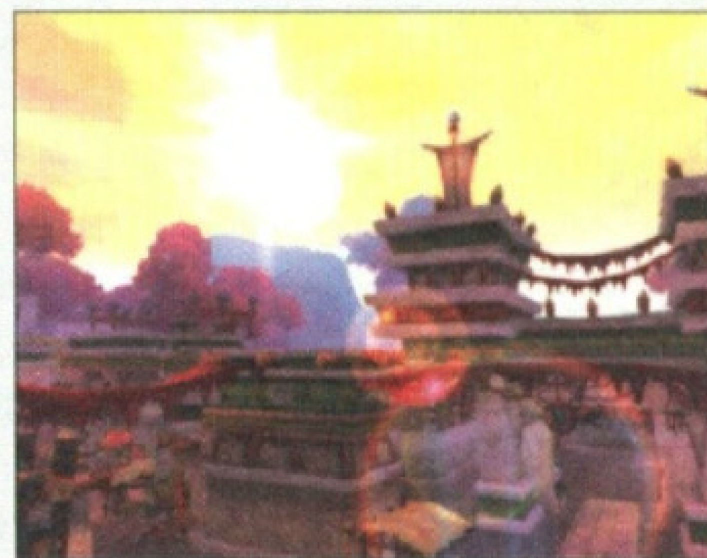


技、冒险探索等多重游戏乐趣于一身，创造最紧张刺激的游戏体验。

与此同时，《口袋西游》副本将重现原著经典，玩家可以扮演《西游记》中的一员，再次亲临九九八十一难的艰辛，三打白骨精、大闹龙宫、孙悟空大战二郎神等经典将“昨日重现”。

新等级、新地图、新技能

在《口袋西游——蓝龙》中，游戏角色的等级上限提升至90级，伴随着人物等级的提升，全新的游戏地图和场景也将与广大玩家见面，新增的女儿国、车迟国两个场景也将带玩家进入新的冒险征程。另外，对应90级的等级上限，《口袋西游——蓝龙》全新的技能和人物装备也将出现在游戏中，结合游戏开放的全新任务，使玩家的游戏生活更加丰富多彩。



玄兵利炼神器锻造

公测中全新的套装和武器也将闪亮登场，与以往不同的是，此次除了装备可以进行打造镶嵌外，游戏中的各种玄兵神器也可以进行加工，与现有武器只能镶嵌不同的是，点化后的玄兵神器会大幅度提升法攻，而乾坤级的武器点化后则能使力攻与法攻双双得到提升，让玩家在游戏中打物更加轻松。

此次公测的《口袋西游——蓝龙》玩法千奇百怪，新的地图副本层出不穷，更结合了新的空战主题，将会带给玩家一种截然不同的全新体验，还没有“西游”过的玩家不妨也加入“蓝龙”的队伍里，开始一次全新的旅程吧。P

如果你对于完美时空的游戏产品《口袋西游-蓝龙》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，你也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《口袋西游-蓝龙》信箱是：xypm@wanmei.com，邮件中请注明你的个人资料、联系方式以及刊登媒体名称。

仁者医心——《仙剑OL》蝶衣舞者职业分析



攻击技能

蝶舞春风：是蝶衣最基础的攻击技能，共有13个等级，全部加满需要消耗65点技能点，但笔者建议将其加满，因为该技能CD时间短，到后期造成的伤害也较高，是非常不错的主战技能。

彩丝缚：建议点1级就足够了，就算将该技能加满，其虽说将目标捆绑住的时间较长，但增加的45%防御，也着实让人恼火。该技能除了逃跑用，似乎没有太大用处。

蝶迎夏阳：中等级伤害技能，CD时间较长，如果将蝶舞春风加满的话，该技能可选性增加，毕竟攻击不是蝶衣的主体。

蝶思秋雨：持续伤害技能，作为主辅助系职业的蝶衣，持续伤害技能还是没有太多用处的，点1级完事，或者说干脆不点。

蝶寝冬霜：该技能是范围攻击技能，对于蝶衣这个体弱的职业来说，采用群攻的话，无疑等于找死。该加血还是老老实实的去加血，不要考虑自己去单Solo群怪。所以，此技能可忽略。

右侧辅助技能

赎魂舞：这是一个复活技能，在副本战中，它的实用性较强。增加该技能等级，只会减少CD时间，故只要能救人就行了。笔者感觉点1级就足够了。

会神香、悠然香：这两个技能是回复灵气、真气、体力的技能，属于蝶衣的招牌技能，没什么好说的，必须全部加满。加满这个以后，才能算是一个大夫。

袭人香：属于被动性攻击技能，该技能不会主动攻击目标，而是以熏香为中心，当蝶衣的攻击目标在熏香范围内，将会随着蝶衣的攻击而自动引发攻击。如果说学习了蝶寝冬霜的话，这两项技能组合使用，倒是不错的选择。如果没有学习蝶寝冬霜的话，那么该技能也无太大用处。

软筋香：以熏香范围内降低目标的移动速度和攻击速度，感觉该技能就是专为Boss准备的，降低Boss攻击速度，就等同于降低了对主T职业的累计伤害效果，建议点满。

流尘彩丝：这个技能应该说是对彩丝缚的一个延伸，当目标具有彩丝缚效果时，流尘彩丝将会对目标产生持续性伤害，但具体数值并不是很高，所以该技能应该忽略掉。

沁露鳞粉：这个被动技能真的是让笔者不知该去如何评价。受到攻击时，减少仇恨值？蝶衣加血的时候，难道还要发动攻击吗？减少仇恨值对蝶衣有什么具体作用吗？如果说单Solo下造成了怪对自身仇恨过大，那么该被动技能又有何用？减少了仇恨？本来拉怪很顺利，然后让怪自动逃离吗？直接荒废掉。点1级为了下面的牛X技能。

蚀魔香：蝶衣绝对牛的技能。可以在Boss战中，让Boss无法使用技能。此外在日后开放的公会战中，如果公会中的蝶衣给场景下布满蚀魔香，请问还有谁能使用技能呢？虽然CD时间3分钟，但如果统一释放，相信15秒的时间，也足够结束主体战斗了。该技能，必须点满。这是蝶衣最牛X的PK辅助攻击技能了。

左侧辅助技能

香踪觅：这个技能是专门针对夜隐而释放的，在一定范围内可让隐身人物失去隐身效果，随着技能等级的提升而增加作用时间和作用范围，最高可达到范围40、持续时间20秒。是PK战中夜隐的头号天敌技能，只不过作用范围为自身周围。喜欢PK的可以加满，不喜欢的就点1级来作为下面技能的开路石吧。

浮舞之梦：增强自身周围队员的五灵属性防御，按照游戏前期个角色能力的实际情况来看，起到的作用效果并不是太大。建议点1级。

流云之梦：这个技能应该是五灵的最爱了。增加属性攻击百分比，并且还增加法术攻击百分比，而且作用时间较长，有10分钟的效果时间。与此同时，该技能也是蝶衣最为直接的状态效果技能。建议，为了他人和自身的攻击力，将流云之梦点满吧。

馨风之舞：蝶衣瞬间回复HP的技能，是治疗技能中效果最为直接的。只不过20秒的CD时间较长，确实让人感到不太适应。无话可说了，该技能必须建议点满。

萦魂之舞：以自身为作用范围，使目标暂时停止攻击。经过笔者实际应用发现，对玩家的作用不是很大，但对怪还是能起到一些作用的。点1级，用作被主动怪追击时的逃命技能。

飞霞彩丝：在一般攻击时，可按几率对目标产生彩丝缚的效果。如果学习了彩丝缚和流尘彩丝，那么这个技能就必须要学了，否则可直接忽略掉。点1级当作下阶段新技能的跳板。

雩虹鳞粉：就是对治疗效果的一个额外加成。会神香和悠然香的加成效果要高于馨风之舞，但无论如何分配提升的比率，至少这是对医生治疗能力的二次强化。没有任何理由放弃这个技能，加满是唯一的选择。

霓裳彩衣：如果说香踪觅是夜隐的头号克制技能，那么霓裳彩衣就是五灵的噩梦。在效果时间内，抵御所有法术伤害，也就是说五灵的所有法术攻击效果将在蝶衣面前全部失效。与此同时，还能将一般物理伤害发弹回去，至此五灵的全部攻击都将在该技能作用时间内失效。有了此技能，蝶衣就是五灵的头号天敌，而五灵也将在蝶衣面前成为小白。喜欢PK的玩家，将此技能加满吧，到时候五灵在你们面前就和大白菜一样，随便砍、随便虐。

言罢如此，蝶衣舞者的分析也就告一段落吧。总之笔者对这个职业颇感失望，原因就为职业特性不够明显、技能效果不够突出。希望在日后蝶衣舞者能够得到改进，进而让奶妈有充足的奶水去哺育众生。P



《神墓》同名网游觉醒出世！作者转型游戏监制！

神墓！

近日，《神墓》作者辰东先生联合北京边城游侠网络科技有限公司，共同宣布《神墓》同名网游的项目开发已经接近尾声，《神墓OL》将于2009年正式推出！边城游侠是一家汇集了大量行业知名人士的研发公司，于2007年中旬邀请辰东先生担任游戏监制开发《神墓OL》。

玄幻小说《神墓》自2006年在起点网开始连载，风靡网络两年之久，长达275万字，点击量超越3400万，并且在大陆港台实体书发行超越50万册。曾在2007年百度网络小说搜索风云榜上荣获榜首，并同期获得谷歌全年网络小说搜索风云榜第一名，与《诛仙》一时瑜亮。

《神墓》世界地图

随着《神墓》在2007年逆天般的火爆，小说将改编成游戏的消息络绎不绝，经过《神墓》作者辰东先生的慎重选择，最终决定与边城游侠网络科技有限公司联手将这经典之作改编成网络游戏。

作为《神墓》的作者，辰东对边城游侠研发团队的实力表示肯定，同时也寄予了深切的期望。他表示在以往的文字创作中已经感到困阻，只有将小说改成游戏才能进一步展现他设想的理想天国。在《神墓OL》开发的一年半中，他作为监制全程参与游戏策划，力求将小说恢宏的世界和生动完善的各种系统设定带入到游戏中，让所有《神墓》迷体会感受真正原汁原味的奇幻大陆，同时也给更多玩家带去独有韵味的特色体验。

同时，辰东表示在小说创作的两年中时常受到读者的启发，《神墓》发展至今已经属于所有支持他的读者，而非他一人的作品。因此，在游戏的后续开发中他将邀请所有《神墓》的忠实读者一起参与进来，从读者的角度将游戏进一步完善。目前，小说《神墓》同名网游正紧张有序的做着冲刺工作，预计2009年将正式与大家见面！

《神墓OL》作者把关，原汁原味

《神墓》作为超高人气玄幻小说，以天马行空的想象、深厚的文字功底、高深莫测剧情、迭宕起伏的故事情节受到千万读者疯狂的追捧，充分体现出这部作品的灵气溢人，霸气恢宏。该小说以独有味道的东方仙侠及西方魔幻作为故事架构，道出了情与义，正与邪的爱恨情愁，让人爱不释手欲说还休。作者表示将把关游戏各环节，原汁原味尽展故事情节，以及作者、读者追求的思想精髓，让小说中原本缥缈的修真世界真实重现。

游戏揭晓玄机，探索《神墓OL》真相

虽然《神墓》已结束连载，但仍有许多读者成立考古队继续挖掘小说中的种种玄机，例如"一代天骄辰战究竟有着怎样的过去？魔主施展过怎样的逆天手段？大神独孤败天与独孤小败是如何具体布局的？人王和七绝天女……"这些谜团如同乌云笼罩，让大家百思不得其解，作者表示将会把线索引入《神墓OL》中，读者可以在游戏世界挖掘到更有价值的信息，还原最终真相！不仅如此，辰东表示小说发展至此，所有的人物形象已经深入人心，但有些超人气人物的过往还有许多的迷雾，因神秘而精彩，但也神秘而有所憾，辰东认为读者将在《神墓OL》中真正左右修炼界，挖掘出七绝天女、辰战、人王等真正的过去。



《神墓OL》打造独门绝招，游戏系统大盘点

不是所有的网游都有独门绝招！《神墓OL》全新游戏系统势必冲击网游先锋，东方与西方仙魔文化差异交融大战，究竟孰高孰低？优秀的研发团队、广袤精致而又唯美的游戏场景构造、四大精锐职业加一神秘级隐藏职业、小说里的圣灵神兽、独特的升级晋阶方式、新奇的奇士系统、崭新的国战体系等等逐一挑战你的视觉神经，为你展开耳目一新辉煌瑰丽的武侠玄幻篇章！



《神墓》小说介绍

"神死了……魔灭了……我还活着……为什么？为何让我从远古神墓中复出，我将何去何从？"

神魔陵园除了安葬着人类历代的最强者、异类中的顶级修炼者外，其余每一座坟墓都埋葬着一位远古的神或魔，这是一片属于神魔的安息之地。

一个平凡的青年死去万载岁月之后，从远古神墓中复活而出，如林的神魔墓碑令他感到异常震撼。悠悠万载，沧海桑田。

原本有一海峡之隔的仙幻大陆和魔幻大陆相连在了一起，道法与魔法并存，真气与斗气同在，东方神龙与西方巨龙共舞……

绝代佳人，缠绵的爱情；恐怖绝地，玄异的惊险之旅；远古遗闻，失落的传说；众神之秘，不灭的神之遗迹……

神秘的东方修道者、奇诡的西方魔法师、无敌的东方武者、至强的西方龙战士，演绎出一曲惊心动魄的传奇……死亡绝地——无名神魔。

游戏里的血色浪漫——揭晓《天龙八部》12月校服天使养成计划

天龍八部 The Semi-gods And The Semi-devils

开篇

江湖儿女们的生活不应该只是打打杀杀，柔情与浪漫的生活也令无数豪杰为之神往。《天龙八部》在推出"大决战"新资料片以满足豪杰们争雄之心的同时，在12月18日还推出了另一个浪漫无限的"校服天使养成计划"。绚丽时尚的现代校服、唯美超酷的雪羽翅膀，都将作为计划中的奖励无偿赠送给所有玩家。

"校服天使养成计划"惊喜一览

养成惊喜第一重：时尚校服送

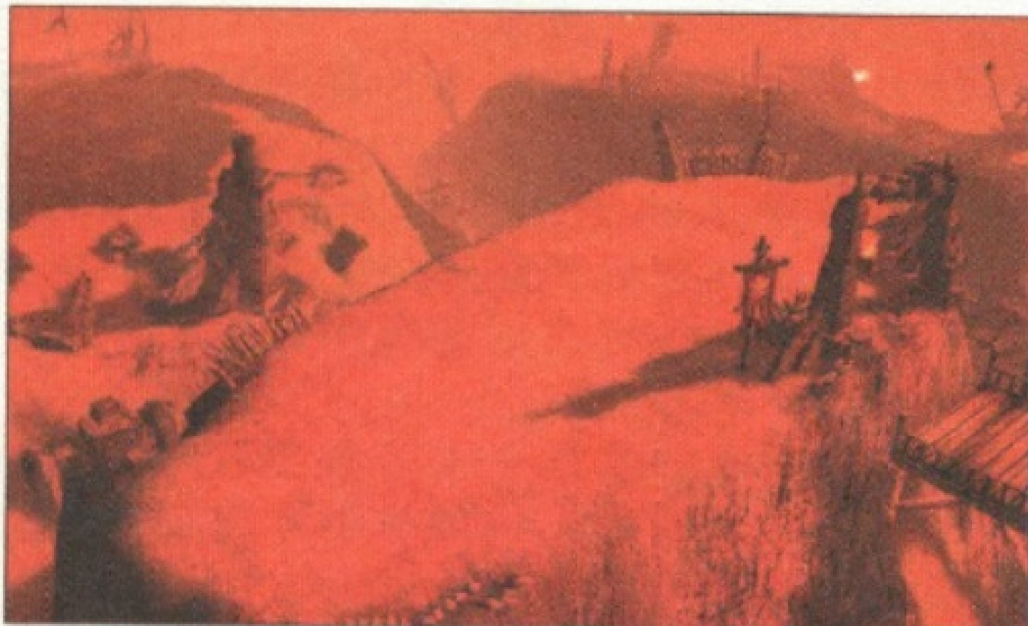
《天龙八部》12月18日养成计划送出的第一重大礼，就是给每一位修炼到10级的玩家一件超级时尚的现代校服。绝对养眼、绝对绚丽、绝对时尚、绝对怀旧！一段段朦胧纯真的同窗恋情即将在侠骨柔情的天龙江湖中、在激情重燃的玩家们甜蜜演绎。

养成惊喜第二重：状元榜眼随便挑

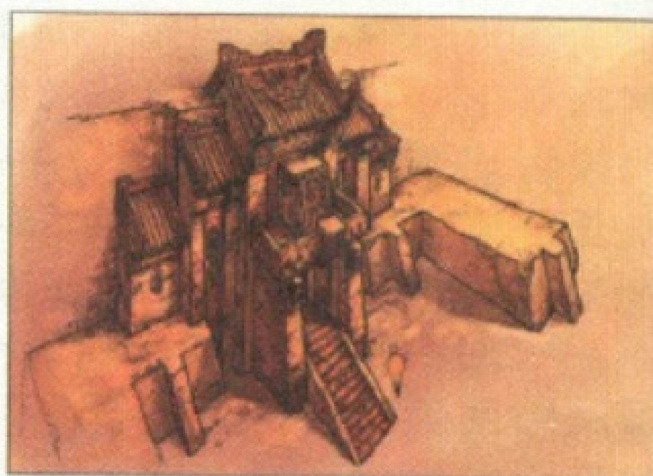
《天龙八部》送出的第二重惊喜，便是给每一个玩家都提供了"金榜题名"的机会：只要玩家修炼到20级，就有珍贵状态道具"金榜题名"相赠，并且一下就送5个，状元、榜眼、探花随便乱挑。玩家们在"金榜题名"状态下，不仅有华丽炫彩的光环围绕以彰显状元身份，还能大幅度提升各种基础属性，让自己在行走江湖时，更胜人一筹。

养成惊喜第三重：变身玉兔伴嫦娥

《天龙八部》12月养成计划里，给所有武林侠士们准备了一场变身为玉兔的化妆舞会。届时，只要玩家等级达到30级，就能够获得易容丹：小兔兔。有了这玩意，可爱超萌玉兔咱想变就变。到时候，满山遍野都是变身后的玉兔宝宝，说不准会惹得嫦娥心动不已，下凡来挑选几只"玉兔"陪伴自己。

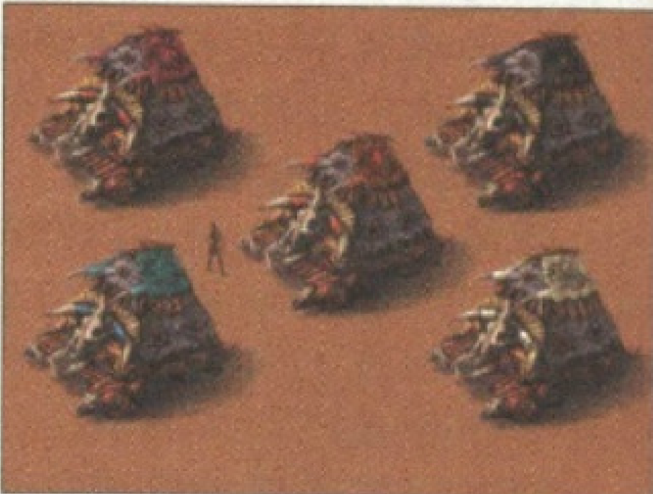






养成惊喜第四重：雪羽天降有缘人

如果要评选《天龙八部》里最纯洁、唯美的衣饰，得票最多的一定是雪羽霜衣+雪羽搭配出来的天使靓装。天使服饰尤其是雪羽的超强神力与炫丽外形令天龙儿女们为之癫狂。不过，作为世间少有的珍稀品，雪羽的价值相当昂贵，通常只有武林巨富或一方霸主才有实力拥有，普通人只能望而兴叹。





《天龙八部》养成计划的第四步，便是做出了天下为公的壮举。凡是修炼到40级的玩家，均可获得一对雪白色的天使翅膀。从此以后，"一对翅膀游遍神州大地"的梦想将实现在每一个天龙玩家身上。



养成惊喜第五重：新服送上双重礼



随着《天龙八部》12月18日新资料片"大决战"的推出，价值588元的财富卡将再次为新手玩家们的成长助上一臂之力。大家如果进入随新资料片开放的新服，就可以在新服中领到财富卡，财富卡对应10、20、30、40、50……直到90级都有奖励，给新人们最真诚、最人性的关怀。

与此同时，天龙养成计划的奖励依然生效。也就是说，新服给玩家们带来的是绝对诱人的双重大礼。

综述

奖品如此丰富，参与方式也相当简单。活动开始后，官网会推出活动专题网页。玩家只需前往活动专题网页，输入天龙账号，即可领取一个活动序列号。领取到序列号的玩家进入游戏后，前往大理城中NPC龚彩云处对话，输入序列号，即可得到一个新人礼包。10级后打开礼包，就可获得时尚校服和20级礼包；20级后打开礼包可获得道具：金榜题名和30级新人礼包。依次类推：30级得到易容丹：玉兔；40级就可得到梦幻般的雪羽。

我能想到最浪漫的事，就是和你一起展开雪羽在天空飞翔…… P

经济寒冬 游戏动画人才受青睐
——上海大学CIA09年春季研修班鸣锣开招









经济寒冬 上海大学CIA游戏动画班十分火爆

传统行业过冬，网游产业耐寒

近日，中国网游上市公司陆续发布的第三季财报显示，在诸多行业因金融危机席卷而显出颓势的同时，网游业仍具备相当的“耐寒避风”能力。据艾瑞发布的网游市场规模最新调查，2008年Q3国内网游市场规模同比增长51.9%,环比增长7.7%，这一数据让某些饱受经济萧条影响的行业“眼红”。 网易CEO丁磊表示，中国的在线游戏产业继续保持着健康的成长，没有明显减慢的迹象。

游戏动漫人才受到青睐

在传统行业过冬时，网游产业“耐寒”还体现在，在各行业裁员频现的同时，网游公司纷纷开始大规模校园招聘。日前网龙公司在智联招聘网站上打出高薪招百余名游戏开发人才的信息，并承诺给与人才最具诱惑的薪金和优厚的福利待遇。金山软件计划今年下半年从全国招聘500名，这是金山上市后最大规模的校园招聘。在大学生面临“就业难，难于上青天”的严酷现实面前，游戏动漫人才受到如此青睐，构成了人才市场上一道亮丽的风景线。

但是，令各地游戏公司负责人挠头的是，尽管企业高薪求才，仍难摆脱一将难求的尴尬。

培养游戏动漫人才 上海大学CIA鸣锣开招

自2004年以来，上海大学CIA一直用重点大学的雄厚教育资源融合优秀游戏动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。 2007年上海大学获批成为上海市高教自考动画专业（独立本科段）主考院校，上大CIA开发的系列教材也被上海市教育考试院选定为专用教材。2007年底，上大CIA被批准为上海市紧缺人才培训“计算机CG创意设计”项目的主管单位。

上海大学CIA始终坚持以就业为导向培养中高级游戏动漫人才，学生在计算机平面美术，三维游戏动画建模方面的功底扎实，能熟练使用计算机图形图像处理创作的大多数相关软件。毕业生在游戏动画领域、影视动画、建筑装潢、广告设计、多媒体制作等领域非常抢手。上大CIA的著名品牌和一流的师资团队，受到众多家长和学生的青睐，应广大学生和家长的强烈需求，上海大学成人教育学院将于2009年春季开办上大CIA三维游戏影视动画第28期高级研修班。

友情提示

据悉，目前招生已经启动，报名十分火爆，本次招生开设三维游戏影视动画和游戏程序设计两个专业，要求年满18周岁，对学习游戏开发和三维动画有浓厚兴趣。为保证教学质量，同时因住宿条件的限制，本期限招90名，额满截止。

详情登录：www.cia-china.com

咨询热线：021-62539082

咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室 P

科特"猫眼"液晶，谁用谁闪亮！

国家级高新技术产业深圳科特科技发展有限公司，新近推出一款超炫的"猫眼"液晶，着实让人刮目相看。在目前液晶显示器市场一片跌跌不休中，KENTE（科特）猫眼高清晰液晶高调出场，给市场带来了一缕清风，也给阴霾多日的沉闷空气增添一抹亮绿：

HD221+高清晰"猫眼"液晶，就让你闪亮



"猫眼"液晶的高调除了自身产品的定位，她在广交会和深圳高交会的倍受境外客商亲睐以及数万订单，让KENTE"猫眼"液晶有了不菲的身价，当然，这绝不是指她的市场定价，而是造型婀娜多姿的"猫眼"液晶在消费者心目中的定位。

KENTE"猫眼"兰色魅力，谁用谁心动！

这款耀眼的KENTE HD221+"猫眼"液晶外观采用铿亮的黑色钢琴烤漆，面板和底座采用无缝"瘦腰"对接支架相连，搭配微笑的下额底边，展现出迷人的曲线；蓝幽幽剔透的"猫眼"置黄金分割线的中央，精美绝伦，非常养眼；HD221+还配备了不低于4W的立体声高保真双音箱，视听感觉强烈。HD221+"猫眼"液晶承载了太多的美誉，外观是一方面，内在的兼修也是其倍受瞩目的关健10000:1的动态对比度，4ms响应时间，并且支持HDCP高清格式，还有170°/170°可视角和DVI数字接口，绝对够档次。



内外兼修，功能齐全

外观设计上，HD221+以纯纯的黑为机身主色调，并采用高亮钢琴漆搭配，使整机看起来高贵典雅，深邃而神秘；窄边框的外形设计，自然灵巧，增添了时尚气息，亭亭玉立的小蛮腰瘦身支架，宛若圆润的酒杯，令人印象深刻，陶醉其中。

人体工学轻触按键，妙曼歌舞，仅在弹指一挥间

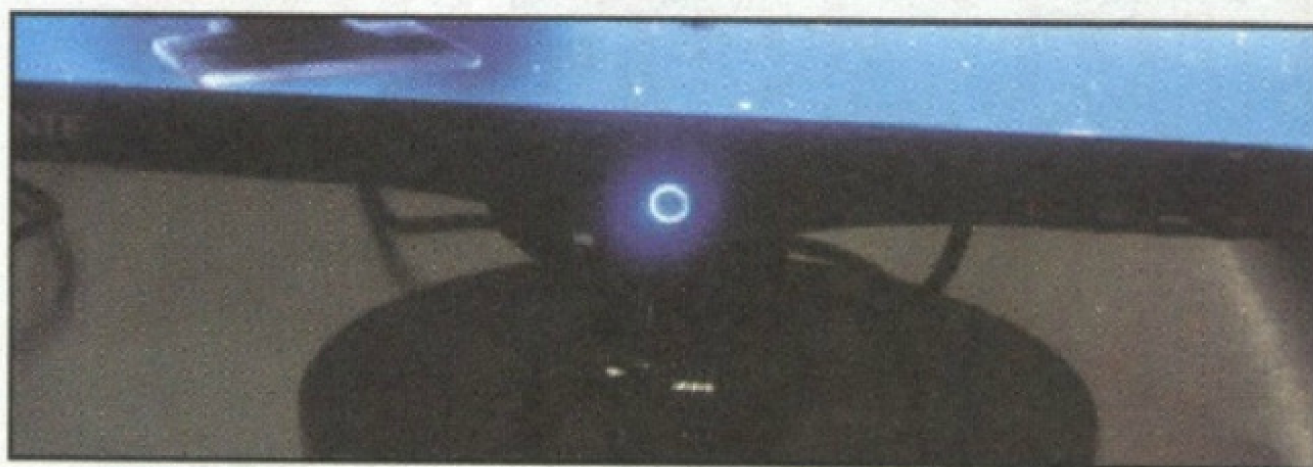
HD221+后背的高温热导流散热格栅，设计上很有行云流水般的美感，不仅能迅速导出热量，还能借助热旋的涡流，将吸附在元器件上的尘埃导出散热孔，具有自动清洁的智慧功能。

KENTE HD221+的三原色显示十分饱满通透，色彩显示也非常均匀。高亮屏、高对比度等优点应对色阶这样的测试简直轻而一举，对比度测试全部色块都可辩识；256级灰阶，低阶部分只有极少数色块不能明显辩别，高阶也没有出现亮度过曝等瑕疵。明暗交迭的场面对于液晶的显示性能是一种考验，HD221+呈现给我们的画面却十分完美，瞬间闪电照耀的云层十分富有层次，绿巨人狰狞的面孔都有很好的呈现，甚至连手掌的掌纹都隐约可见。

美在曲线，美在细节，赢在起跑线

HD221+"猫眼"液晶具有非常诱人的性价比，在产品的服务上，科特科技新推出了3+3+3贴心服务，保证用户在3年的使用中免费得到质量保证和3个月的产品包换服务；让你开心使用，绝无后顾之忧。

详情请登录科特公司官方网站：www.kente.com.cn查询，热线电话：0755-83435592。





文博会寒冬现春意，动漫游经济新浪潮暗涌

“只要我们脑子中有创意，就不会受经济周期影响。我们相信一句话，有创意就没有经济周期。”

——原皮克斯主创艺术家Dalton Evonne Grant Jr

在这里，没有经济周期

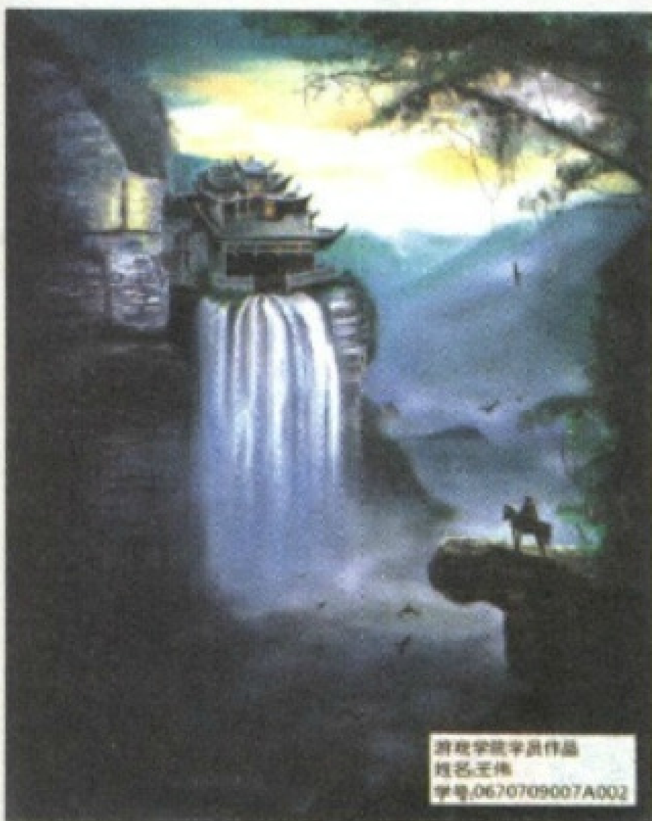
在2008年金融危机的冲击下，在韩国，日本游戏产业分别下降31%、22%的情况下，我国的游戏产业依然保持了高速增长，尤其是交互式游戏以及游戏出口，预计全年游戏产业产值超过200亿元人民币。

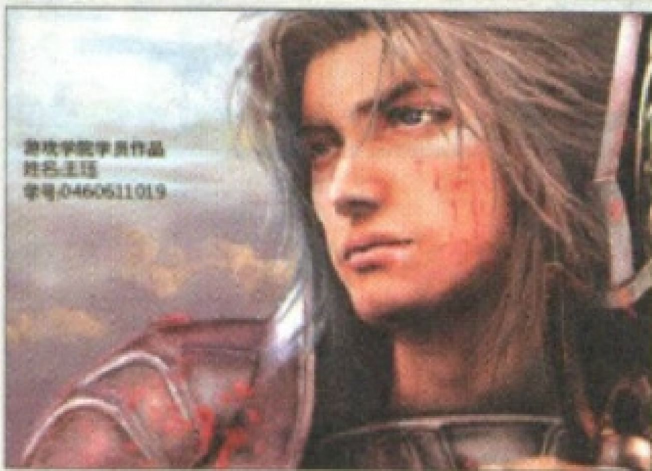
工信部副部长娄勤俭也曾向媒体表示，中国的游戏产业已经渡过了“谁都不敢管，谁都不敢做的局面”。工信部计划加大对游戏软件业的支持。具体措施包括，设立专门的司支持企业的自主创新，建设共同开发平台、标准支持中小企业进入市场等。

近日，第三届中国北京国际文化创意博览会在北京国际展览中心举行，来自美国、日本、韩国等国家游戏、动漫行业的精英集聚“新闻出版与动漫游戏展”，共同交流市场运作经验，探讨更多、可能的市场运作模式，展望行业发展的前景。

如火如荼的会展场面，热情洋溢的参展者，正像美国旧金山艺术大学教授、原皮克斯主创艺术家Dalton Evonne Grant Jr所说的那样：动漫游戏的热情，没有经济周期的印痕。

创意乐趣，全民共享







在文化创意博览会国展馆8A馆“新闻出版与动漫游戏展”中，呈现出本届文博会三大亮点之一，即公共文化服务体系建设方面的创意成果。

本届文博会上，首次邀请了北京“农家书屋”的农民朋友观摩并参与“新闻出版与动漫游戏展馆”的活动，让这些农民朋友不仅能够在“农家书屋”看书学习，还能现场参与动漫游戏Cosplay活动。

在台北主题展区，动漫、游戏元素依然是最亮丽的色彩。霹雳国际多媒体股份有限公司的“霹雳布袋戏”Cosplay展台，阵容强大、出神入化的真人秀吸引着无数围观者的眼球和镜头，以动漫游形象为原型的各种工艺品也颇受追捧，拥护者之众，让人寸步难行，其中不乏几岁的孩童与白发苍苍的老翁。

在走访众多动漫、游戏企业后，记者明显感受到，相较10年前、甚至四五年前，动漫、游戏早已不是少数另类少年的游戏，动漫游的元素不知不觉中渗透到社会文化的各个领域，成为一种全民的乐趣。动漫、游戏中的知名形象所创造的经济价值，已经悄悄的改变了人们的生活。动漫游所满足的精神方面的需求，已经成为目前消费文化中的重要组成，一股中国新经济浪潮正在涌动。

中国需要三点改进

“在中国国内的业务层面，国内的动漫、游戏公司有人才，但是人员很少，设备也比较旧，标准也不太好。所以，让他们跟非本土的大公司进行竞争是非常不公平的。”

Dalton Evonne Grant Jr认为，世界动画、游戏迅速进步，中国正迎头赶上，并且巩固基础迈向国际。需要在三个主要方面付出努力：第一是国内市场，第二是学术研究，第三是国际市场。

现在国内动画制造基地和专业人才有限，理想的合作对象应该是作品人物形象已经深入人心的畅销书作家，具有动画、游戏制作经验的艺术家、设计师和导演。

他认为，世界上有很多人在电影院前面排队等着要看动漫产品，这些都是机会。目前中国的经济发展是全球最快的，而且中产阶级不断壮大，成功在于不断的超越。“不管是在西方出名的，或者是东方、德国、日本、法国出名的形象。我们的设计师可以把他们的风格带到各个国家去。”

专业化才能满足市场

“在大家因金融海啸信心处于低潮的情况下，游戏产业是一个亮点。特别是网络游戏，整体发展乐观，在海外上市的企业财报反应也比较好，他们在人才需求方面也一直在增长，大家还继续保持着对人才的大力招募，这点我想可能是寒冬中的一个亮点，给大家带来一点希望。”

在文化创意产业集聚区馆，汇众教育展位吸引了很多年轻人的目光。作为亚洲最大的动漫游戏人才培养基地，其旗下游戏学院、动漫学院是北京乃至全国创意产业人才培训机构的龙头企业，培养了数以万计的创意产业人才，文博会的召开也为其提供了一个成果展示的平台。

“我们把网络游戏的技术和教育培训结合起来，用网络游戏的引擎开发教育培训的平台，对于学生学习兴趣的激发、学习成果的积累、学习过程的记录、教学过程的监督都能起到很好的作用。”

正如汇众教育总裁李新科做客新浪访谈时所说：“我们致力于做一些服务性的工作，希望为这个行业提供更多专业化的优秀人才。”经过5年的积淀，专业化、可视化、建构主义教学模式——“云培训体系”的诞生，不仅将为汇众教育迎来一个不一样的春天，也将为中国创意产业的发展注入一股暖流。P



头牌新闻

《潜龙谍影4》制作人转投《光环》开发团队

■本刊记者 冰河



Ryan Payton的加盟，为《潜龙谍影4》的成功做出了不可磨灭的贡献

如今的游戏行业内，明星制作人的跨项目制作已不是新鲜事，《生化危机》之父三上真司与他的团队目前就与EA联手，正在制作一款恐怖冒险类的跨平台游戏。而根据Shacknews的报道，原小岛组《潜龙谍影4》助理制作人Ryan Payton，将参与微软与好莱坞导演彼德·杰克逊联手的《光环》新作项目的开发，并在开发小组中担任创意总监一职。之前美国著名游戏博客Kotaku曾透露过Ryan Payton可能已经受雇于微软并将参与失踪已久的《光环》新作的开发，Shacknews称他们从其他可靠渠道获得了内容相似的消息，证实有关Payton投靠微软的传闻不假。如果消息确切，那么Payton将成为继前Gearbox设计师Corrinne Yu和前Bungie编剧Frank O'Connor后，微软内部日益壮大的《光环》新项目开发小组的又一新外援，而且该小组还在继续招兵买马。作为《指环王》导演彼德·杰克逊与微软游戏工作室合作的首个项目的《光环》新作，最初曾被公布于2006年，但随后极少有新消息放出，甚至一度有消息说该项目已经下马，然而微软游戏业务新掌门Phil Spencer前不久在一次采访中再次提到这个项目的蛛丝马迹。

如此庞大的阵容，能否使游戏变得更有趣，我们还是拭目以待。



晶合热点

第六届中国游戏行业年会召开

2008年度（第六届）中国游戏行业年会于2008年12月16日下午在北京人民大会堂隆重召开。作为国内目前较重要的行业会议，本届年会受到政府有关部门、企业及学术界的高度重视。全国政协副主席白立忱、工业与信息化部副部长娄勤俭、中央文明办及多个相关政府主管部门的领导出席会议，部分地方政府、协会的有关领导、部分高等院校领导、国内外知名动漫游戏企业代表和上百家新闻媒体组成的强大阵容，凸显了中国动漫游戏行业近年来快速发展的良好局面。工业和信息化部娄勤俭副部长就鼓励开发国产原创游戏、提高产品质量和产品文化内涵方面做了重要讲话。中央文明办张英伟局长就动漫游戏行业如何关心、保护未成年人，引导教育青少年科学对待游戏方面做了重要讲话。本次年会继承以往传统，不但表彰了在动漫游戏行业做出成绩的先进单位和个人，而且对一些在支持和鼓励游戏产业发展中作出贡献的地方政府进行了表彰，并在近千名业内人士的期待中，揭晓了2008年度中国游戏行业金手指奖。《大众软件》获得2008年度中国十佳游戏媒体的嘉奖。



《街霸2》高清重制版创销售记录

Capcom近日宣布，《超级街头霸王Ⅱ Turbo高清混合版》自发售以来销售势头良好，有望成为迄今为止卖得最多的PSN/XBL在线下载游戏。在官方博客Capcom Unity Blog上，John Diamonon透露，重制版的《超级街霸Ⅱ》目前累计下载次数达到250 000，已经打破在线下载游戏首发当天和当周的销量记录，而且接下来还有希望创造单月销量纪录。最后，他还向所有参与本作开发的员工及关注和购买这款游戏的玩家表示感谢。无论如何，对一款当初险些被砍掉的作品来说，这样的表现已算是很不错。



EA公布《模拟人生3》配置需求



无论你是否喜欢《模拟人生》系列，都要承认这款世界上销量最高的游戏系列拥有其独特的魅力。如今该系列的最新作《模拟人生3》（The Sims 3）将于2009年2月20日发售，EA也

在英国官网公布了游戏的配置需求。该游戏最低要求CPU为Pentium IV 2.0 GHz或Athlon XP 2000+，显卡要求为GeForce FX 5900或Radeon 9500以上标准的显卡，内存不得少于1GB，支持XP Service Pack 2以上的操作系统。



晶合新作

寰宇之星三款大作新年上市

据悉，寰宇之星三款大作《轩辕剑外传——汉之云》《三国群英传Ⅶ》《幻想三国志4》于2009年1月初上市。目前已经在紧锣密鼓的筹备中，这三款产品都有“标准”和“限量豪华”两种版本，其中不仅限量豪华版有精美周边赠送，标准版内也都附赠了一项收藏物，经过一年精心打造，以回报正版玩家一年的坚持和期待。三款产品的限量豪华版生产均未超过4000套，喜欢的玩家要注意喽。



《三国志》典藏系列隆重上市

网元网商城近日特别推出《三国志Ⅷ》《三国志Ⅸ》《三国志Ⅹ》三款经典怀旧作品和优惠套装，让玩家能圆收藏梦的同时享受折扣。此次活动推出的“三国志”经典怀旧系列，不仅让玩家能有机会收藏到逝去的经典，还增加了大量的新元素，让这三款产品物超所值。这三款作品的诞生，正值该系列发生重大变革的时期，无论是角色扮演，还是策略等要素都能在这几代游戏中找到。在这次典藏系列中，还有两款超低价产品，《三国志Ⅷ》《三国志Ⅸ》这两款经典仅售29.9元。不仅如此，在购买的这三款游戏中，还会赠送《三国志Ⅺ》的半价优惠券，对玩家来说是收藏全套《三国志》系列的不错时机。

T2宣布09游戏阵容

Take-Two公司近日公布了2008年的销售业绩，凭借《侠盗猎车手Ⅳ》的火爆销售，Take-Two实现大幅赢利增长，2008年全年净收入达9710万美元，2007年同期为负债1.38亿美元。在全年15亿美元的销售收入中，《侠盗猎车手Ⅳ》贡献了7.1亿美元，是本年度最大的功臣。Take-Two同时公布了2009年游戏发行计划，其中由Rockstar开发的一款新作将会在2009年年内发售，极有可能是开发已久的L.A.Noire。同时因Atari的母公司Infogrames收购网络游戏Champions Online的开发商Cryptic Studios，Take-Two确认放弃运营Champions Online的计划。2009年Take-Two将发售的游戏包括《侠盗猎车手Ⅳ》的两个追加下载包，NDS游戏《侠盗猎车手——血战唐人街》（Grand Theft Auto: Chinatown Wars）、《生化奇兵2》（BioShock 2）、《黑手党2》（Mafia Ⅱ）及《边境之地》（Borderlands）。



《笑闹天宫》上线

赛迪在线在半年时间内为玩家推出了20余款国人自我研发的优秀网络游戏，这其中每款游戏都各具特色。2008年12月19日上线的《笑闹天宫》，其独具创意的大富翁副本系统，极具特色的护身兽双养系统令玩家反应热烈，另外《泡面三国》《英雄之门》《武侠世界Flash》等网页游戏也让玩家感受到无端网游的乐趣。详情请留意官方网站：http://game.ccidgroup.com。



《星际争霸Ⅱ》公布对战视频

Blizzard在12月放出《星际争霸Ⅱ》首部官方正式对战影片，由神族与人族进行大战。影片中由《星际争霸Ⅱ》两位游戏平衡设计师Matt Cooper与David Kim进行对战，强调为研发中Alpha版本的游戏内容，对战影片长达21分钟。《星际争霸Ⅱ》上市日期未定。《星际争霸Ⅱ》作为《星际争霸》的续作，不仅仅是画面变得漂亮了，系统上也发生了一些改变，这就使《星际争霸Ⅱ》战术理念发生了很大的变化。目前我们还没有看出《星际争霸Ⅱ》有明显凌驾于《星际争霸》和《魔兽争霸Ⅲ》的改动，不过现在的资源系统和操作模式已经让游戏思路发生了改变。以资源系统为例，气矿的改变很大。目前《星际争霸Ⅱ》每个出生点都有两个气矿，不过暴雪说的那个拿水晶换气矿的方案已经消失了。现在还是要像《星际争霸》那样先造个盖子才能采，可是每采300单位，气矿就会自动关门，外表变成红色，读完一个进度条之后才能继续采集。在一座气矿储量变成0之后，就彻底关门，永久变成红色，不能像《星际争霸》中那样气矿耗干了还能每次采出2单位，这将使战术运用的基本思路发生改变。不过不管游戏怎么改，我们唯一能信任的有一点，就是暴雪的制作水准不会有问题。





晶合快评

本X战网魔

■晶合实验室 8神经

周末得闲，看了两部与游戏相关的电影。一是《生化危机——恶化》，二是《本X》。《生化危机——恶化》算是一道献给生化铁杆玩家的飨宴，有机会，我们也许会在龙门茶社栏目里聊一聊它。但严格地说，从电影的角度来讲，《本X》像是已经接近到达万米长跑的终点，而“恶化”还没有跑完第一圈。

《本X》是比利时导演Nic Balthazar的电影处女作，影片主角本是一个患有自闭症的少年，他虽然智力很高，学习成绩优秀，但却不善与人沟通交流，在很多人眼里，本是一个怪胎。本在玩一款叫《霸王》的网络游戏（Archlord，实际上这款游戏早已在国内运营），他在游戏中的ID叫“本X”，等级很高，是个绝对的强者。但在生活中，本却受尽学校里两个痞子同学的欺辱，每天离开游戏回到现实生活中，本都像在经历一次从天堂到地狱的转换。本的父母离异，尽管母亲非常关心他，但本却从不向她倾诉，总是默默忍受着一切。每当痞子同学用各种残忍的方法来折磨本时，本的脑海里却出现自己在游戏中高大威猛的形象，并将化身为兽人或巨魔的痞子同学干净利落地斩杀。直到有一天，本在《霸王》里认识的女孩发来彩信，告诉本要到他的城市来找他，但本的手机却被痞子同学抢走，并看到这条彩信。本陷入绝境，他想那两个坏家伙会冒充自己去见女孩，但自己却又没勇气去反抗。也许，不如自己选择死去，才能一了百了，才是唯一逃离这个世界的办法。

接下来，如果是岩井俊二导演这部影片，本会化身为游戏中的角色，在车站怀揣一把水果刀捅死那两个坏痞子；如果是山姆·雷米导演这部影片，本会被蜘蛛咬中后获得超能力，并高调地抱着女主角凌空飞去……但青春其实不用这么残酷，可是也没有那么梦幻。本用自己的方式解决了一切……好吧，站在道德的立场上，我不应该再剧透了，《本X》是一部真正优秀的电影，也许你们会有兴趣去找来看看。

之所以在这里花不少版面来聊一部电影，其实我是想提出另一种可能，如果《本X》是一部国产“青少年影片”，接下来会怎样？我想会是这样：本妈妈发现了儿子的问题所在，他总是坐在电脑前玩游戏，除此外没有任何正常锻炼和社交，这样怎么会不被人欺负？怎么会成为妈妈的好儿子？于是本妈妈找到一个叫桃主任的专家，是的，他长得慈眉善目，一看就是什么都懂的专家。桃主任肯定了本妈妈的想法，这一切都是网络游戏害的。桃主任还郑重宣布，其实本已经患上精神病，但他保证会戒除本的网瘾，让本变成一个好好学习、天天向上、人见人爱的乖孩子。于是本住进精神病院，过上每天打篮球或军训的健康无网生活。当几个月后他活力四射地出院时，他看见那两个痞子同学满怀愧疚地站在精神病院门口等着向他道歉，鬼知道他们怎么在这几个月里学好了。至于那个女网友，也正笑靥如花地站在树下——且慢，这段还是不要为好，早恋是不健康的，见网友更加危险。你瞧，青少年的问题，总是那么好解决。



拉风的游戏达人8神经

好吧，我该停止胡思乱想了，事实上不可能有这样的国产“青少年影片”，因为我们的孩子都还小，怎么可能会那么残忍地欺负同学，怎么会那么不团结。《本X》里有这样一个情节，痞子们在课后让本站在课桌上，并剥掉了他的裤子，在嘲笑和辱骂声中录制视频，还放到网上。我们的孩子肯定不会发生这样的事，肯定——肯定么？

本在电影中曾对镜说出这样一句台词：“在游戏里我可以是任何人，但在现实中我只能是镜子里的这个烂人”。也许不是每个游戏玩家都像本那样，能处理好游戏与生活的玩家也不在少数。比如美国情景喜剧《生活大爆炸》里那几个可爱的宅男，虽说他们个性也都有些别扭，但至少都算得上事业成功，日子过得逍遥自在，谁也指责不着。但《生活大爆炸》也因此只能是一部适合爆米花和可乐陪伴的电视剧集，而《本X》却能在蒙特利尔电影节上夺得观众和评审团的最高奖。特殊的悲剧性事件总是更能吸引人们的关注，如果没有蓝极速的火烧网吧事件，没有石家庄网吧少年舞刀杀人事件，没有这些被报道出来的种种特殊悲剧性事件，大众媒体不会站出来对网络和游戏口诛笔伐——这些事件只是特例，但又有什么用呢？是的，有什么用呢？《本X》中的本妈妈愤怒地对媒体和看客们说：“只有死了人后才看到你们站出来，只有死了人后你们才会关心。”当本的青春发生危机时，没有人知道怎么帮他，但所幸的是，没有洋教授站出来要戒除本的网瘾，本妈妈也没有在镜头前对《霸王》的开发商进行血泪控诉：“这些发明游戏的人都该拉去判刑！”本得以在父母的理解和帮助下完成青春救赎，但他长大的同时，也失去了纯真。

人必须要学会长大，但这当中也离不开大人的帮助。至于某些专家教授，号称战胜了他们自己发明的、根本就不存在的“网魔”，同时也鼓胀了他们的荷包，还是趁早歇歇吧。P （漫画作者：阿克斯纳颗粒塔）

（“战网魔”一词引自孙渣同名漫画，特此申明及感谢）

在道德的废土上

——兼谈《辐射3》的道德体系

■北京 张帆

"有两种伟大的事物，我们越是经常执着地思考它们，我们心中就越是充满永远新鲜、有增无减的赞叹和敬畏，那就是我们头上的星空，我们心中的道德法则。"

——康德 《实践理性批判》

废土和避难所

你可能从未接触过《辐射》（Fallout）这一系列游戏，可能对它的认知仅停留在"是个角色扮演游戏"。你可能接触过很多角色扮演游戏，体验过在很多不同的世界中扮演不同的角色，那些世界允许你的角色与红颜携手并肩、行走江湖、仗剑天涯，或让你组建一支强大的队伍，以剑与魔法挑战龙与地下城，还可观赏到诸多性格各异、形象鲜明的角色在丰富多彩的场景和迷宫中探索、冒险——最终拯救世界。是的！冒险！战胜敌人！那些以奇幻为主旋律，孕育着冒险精神，能为冒险者提供荣耀和财富的迷人世界可能构成你角色扮演游戏体验的全部。但你能想象一个几乎缺乏上述所有那些引人入胜要素的角色扮演游戏会是什么样子么？是的，那个游戏的世界毫无浪漫可言，冒险不再是目的，而是在万不得以的情况下被迫采取的手段，不再有散发着诱人的耀眼光芒的金币，货币只是些扭曲的金属片甚至是汽水瓶盖。你所扮演的角色并不比现实中的你强多少：坚锐的长矛或有力的拳脚不能对敌人造成有效杀伤，再先进的武器也不能保证每次都击中准星上的目标，主角和生活在同一个世界的居民一样，要在空前恶劣的环境中尽力生存，要为保障生命安全占有尽可能多的资源——无论是通过掠夺还是索取报酬。当你完成一次伟大的冒险，结局可能并不是体面的衣锦还乡，而是遭受同胞的放逐甚至是自我牺牲——就算如此，满目创痍的世界也得不到拯救。这就是"辐射"系列所展示的世界，核战后，在连阳光都显得暗淡的阴沉色调下，由无尽荒原和废墟构成的世界。废土。

"画面太暗了，亮度调高怎么显得这么别扭……哦，这是在夜里？"



你看到一头健康的牛——它有两个头

"主角怎么可以这么弱，连魔法都不会，拿枪打只蚂蚁和蝎子都这么费劲……"

"田里种的那是什么？特大号的捕蝇草么？哦……天啊，我居然被这玩意打倒了！"

"为什么可以把枪口对准任务NPC？我能对他开枪么——这不是真的吧！我居然把这么重要的角色给杀掉了！我发誓我不是故意的！"

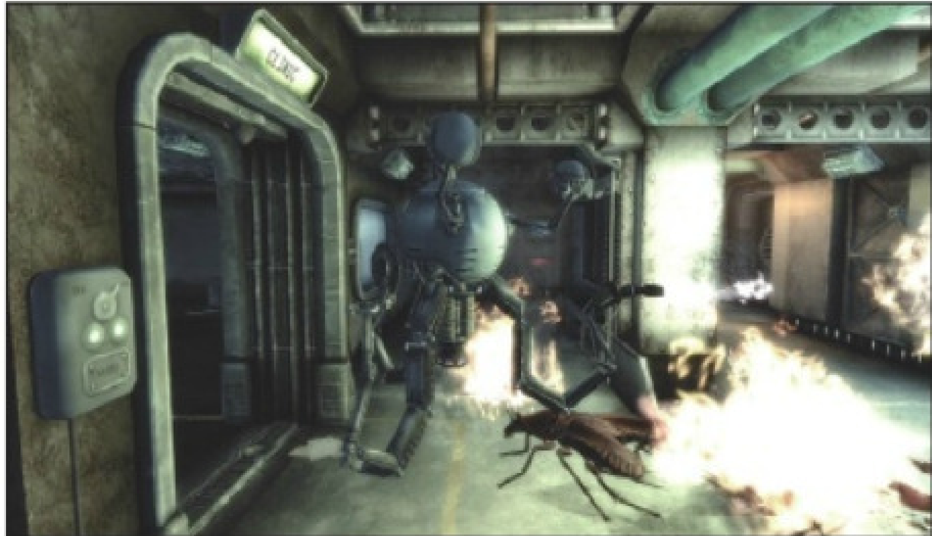
"我怎么什么都买不起？什么？你说那就是货币？我把那些瓶盖都扔掉了——我以为它们只是没用的垃圾！"

"接下来还能怎么玩？地图这么大，去哪里都可以么？等等……我的任务是什么？没必要立刻完成它吧，我可以向反方向走或只是到处闲逛么……这真的不是Bug么？"

初次接触"辐射"系列的玩家很可能会在游戏过程中因那种几乎完全陌生的体验而满腹牢骚。对于习惯传统角色扮演游戏的奇幻主旋律玩家而言，"辐射"确实显得过于另类了：整个故事居然发生在可以从卫星照片甚至电视新闻中看到的美国土地上，那里没有战士、盗贼、法师这种职业划分，有的只是手持各种武器，或敌或友，或对你无动于衷的生物，冒险的场景只有荒原和废墟——废墟之下的废墟和废

墟之上的废墟。一切都被笼罩在核战后的惨淡阴云下。

而核战后的幸存者面临着严峻的情况——地表不再有健康的食物和纯净的水源。在地表之下还存在上百个美国政府在核战爆发前建设的避难所（Vault），一些暂时的幸运儿得以在厚重结实的避难所中躲过核战爆发初期最为致命的冲击波和辐射——但幸运只是暂时的，尽管避难所配备了当时最先进的科技设备和尽可能保证舒适的居住环境，看上去似乎是能够延续人类文明火种的唯一希望，但现实远非如此简单：避难所并不意味着在人类文明遭受灭顶之灾时的救赎和新天地，对于在幕后策划和操纵这一工程的势力而言，它不过是一个实验环境，而避难所的居民全部都是实验品。整个实验用于测试这些精心挑选出的实验品在面对核战争、战后环境，及在封闭环境下的极端处境时会做出怎样的反应。换句话说，保护生命和延续文明不过是用于宣传的口号，为居民（实验品）的生命安全提供暂时保障不过是确保实验顺利进行的必要手段，实验和收集实验数据才是避难所工程的唯一目的——延续文明火种的任务呢？当然要由在核弹爆炸前就转移到安全地点的，汇集全部对美利坚合众国效忠的精英的美国政府残余势力来完成。绝大多数避难所的设定可说是冷酷无情，甚至草菅人命，如12号避难所，为研究核辐射对人体造成的影响，大门被设计为永不关闭；106号避难所，避难所大门关闭10天后，在空气中释放神经毒气；34号避难所，拥有丰富的军火储备，但没有一把锁……另一些则显得完全不可理喻：42号避难所，照明设备中没有一个灯泡超过40瓦；68和69号避难所，一千个居民中分别只有一个男性和一个女性……这些实验内容在策划和操纵者的干预下得到严格执行，毫无偏差——其结果大多不难想象。世界规模的核战争这一背景下不会有赢家，但酝酿和操纵一些阴谋的头脑和幕后黑手并未毁灭于其中。唯一称得上幸运的是：那些自以为能成为废土主宰的势力并非全知全能，总有在其意料之外和管辖能力之外的存在在制约着、阻碍着，甚至摧毁他们——令人惊叹的传奇居然会诞生于充满绝望气息的废土之上，这就是“辐射”系列所讲述的故事。


核战后，杀虫剂已经不能胜任清理害虫的工作了，对付比战前体积大几十倍的蟑螂，需要使用喷火器之类的武器


避难所计划的宣传画——是的，人们都被欺骗了

《辐射1》（1997年10月发售，游戏时间设定在2161年）：主角是13号避难所的居民，因避难所净水装置的芯片损坏（这是13号避难所实验的内容）被遣送到废土上寻找替代品，在这一过程中接触并摧毁了“主宰（Master）”制造超级变种人并以此占领和统治废土的阴谋。在冒险的终点，主角完成了使命，把净水芯片带回故乡，却遭到放逐。

《辐射2》（1998年10月发售，游戏时间设定在2241年）：1代的主角，前13号避难所居民，后来的避难所放逐者在废土上建立了阿罗由（Arroyo），这个小村落曾有过辉煌和繁荣，但随着干旱的发生和持续，住民赖以为生的农业和畜牧业遭到严重打击。在干渴和饥饿的威胁下，村庄的长老，1代主角的女儿，选择主角为村庄执行寻找伊甸园创造器（G.E.C.K）的任务。2代主角获选者（Chosen One），在冒险历程中接触到战后美国政府的残余势力英克雷（Enclave）利用病毒杀死废土所有变异生物（甚至包括幸存的人类在内——在辐射的作用下，废土上的正常人也发生了变异）的阴谋。故事的最后，主角——废土救世主利用伊甸园制造器创造了一块富饶的土地。

《辐射3》（2008年10月发售，游戏时间设定在2277年）：远离已经相对繁荣的西海岸，本作的故事发生在遭受过更猛烈核打击的东海岸华盛顿特区，2代的主角，废土救世主可能拯救了世界——但在废土上，拯救只意味着“没让一切变得更糟”，远方的奋斗和这里的世界显得毫无关联，废土仍然充满疾病、死亡、掠夺、杀戮和种种令人绝望的景象，新的篇章就在更为残酷和荒凉的背景下展开。

战争，战争从未改变过

War,war never changes……《辐射2》经典的片头动画说明了核战爆发的原因：有限的资源难以供应过多的人口——这已足够了。当对资源的竞争必须通过武力掠夺来进行时，战争就爆发了。在资源危机严重到非要以国家为单位进行灭绝和淘汰式战争才能解决问题的形势下，将核武器投入战争只是时间早晚的问题——于是人们用爆炸、火焰和冲击波终结一切。资源和人口的问题以“不再需要解决”的方式得到了解决。

幸存者在文明的灰烬和废墟上苟延残喘，继续为资源——不再是石油，而是食物和水源，为了生存或为了生活的富足而战。没在战争中报废的武器继续被投入到战争之中——无穷无尽，永无终结的战争。为掠夺而战、为守护而战、为保卫秩序而战、为制造混沌和新秩序而战、为自我保护而战、为拯救他人而战、为兑现承诺而战、为掩盖丑闻而战……无论动机是什么，人们总要通过拾起武器砍杀或射击来达到目的——人类的战争史可以为此提供辩护：一旦问题出现，“战”永远是最直接、最有效的解决方式——尽管往往与


相信我，这种死法不会太痛苦

大多数（成为战争受害者的）人的理想背道而驰。

强调生存至上的废土只有临时的、区域性的秩序——在村落、城镇、避难所里，通过居民间脆弱的信任和依赖关系得以维持，在这之外，人类社会的废墟只剩下一片混沌。胜者为王，败者的下场只有灭亡——弃尸荒野、沦为奴隶，甚至是食物。在极端情况下，人性会泯灭到怎样的程度？废土上变异的蟑螂、穴鼠、蝎子、妖怪（对，英文名就是Yao Guai，因辐射而变异的熊）——就连完全失去思维能力，只剩下捕食本能的兽化食尸鬼都不会攻击同类，而人与人的战争，发生在人类同族之间的杀戮，从文明诞生起，一直到文明毁于核战、种族苟延残喘的200年后，从未改变过。漫游在废土上，玩家仍然会遇见隶属于各种的势力的人们：强盗、人贩子、杀手、守护者等，这些看似混乱、只有敌我之别的势力有着严格的阵营划分——如果你熟悉龙与地下城系统中的阵营设定，不难通过所属阵营来更详细地区分这些势力：


魔爪公司雇佣兵：你以为你可以在废土上为所欲为地行侠仗义么？

劫掠者（Raider）：混乱邪恶。废土上的强盗和土匪，以群居方式散乱分布在世界各地，以山洞、下水道、废弃的军事基地和没有完全化为焦土的建筑为据点，靠掠夺路人和侵略城镇获得生存所需的资源。多有严重毒瘾，在纵欲中过着完全不为未来考虑的生活。分布在营地周围的血腥尸体和阴森白骨记录着这一残暴成性的团体做过的令人发指的行为。

魔爪公司（Talon Company）：中立邪恶。惟利是图的雇佣兵组织，拥有可与正规军媲美的武装力量，许诺为支付佣金的雇主清理废土上的任何目标——显然没有任何自诩正义的人士愿意与之接触，因此成为专门受雇于废土黑恶势力的杀手机构。游戏中神秘的黑恶势力总在注视着主角的一举一动，一旦主角行为高尚、站在秩序的维护者一方，魔爪就会伸向主角所在的地方。

奴隶贩子（Slaver）：守序邪恶。手无寸铁、势单力薄的废土居民生活在废土世界食物链的最底层，对捕食者而言，这些同胞不过是会逃跑和反抗的鲜肉或财富罢了。但他们还有些剩余价值：作为商品，如牲畜一般被贩卖为奴隶。有需求就有供给，奴隶贩子就是废土上从事捕捉和贩卖奴隶的势力。他们有严格的商业制度和管理规则，在这样的视角下，人只分为三种：同伙、客户和商品。

钢铁兄弟会（Brotherhood of Steel）：守序善良。西式RPG不可缺乏的圣骑士情节的科幻版本。奇幻世界中的板甲和巨剑换成废土上的动力装甲和重武器，但宗旨并未改变：守护弱者、保卫无辜者、为受难者提供庇护，为行善和完成任务不惜自我牺牲……但废土的正义必须得到不惜一切代价的捍卫么？兄弟会内部出现了这样的质疑：在固执地坚持这样的信念会导致组织灭亡的形势下，还有必要无条件服从于善的意志么？钢铁兄弟会的使命到底是什么？复兴人类文明的前提是什么？废土的圣骑士不得不开始为组织的存亡而考虑，为尽可能降低风险和损失，他们陷入了沉默。

钢铁兄弟会放逐者（Outcast）：守序中立。在环境更为残酷的东海岸地区，补给和资源更加紧张，但兄弟会的精神领袖依然决定不惜一切代价为幸存者提供拯救和庇护，这一决策让兄弟会频繁遭受严重打击。一部分士兵和将领为完成自己所认可的使命毅然出走，这些以“放逐者”自称的坚持自我信念而无视正邪善恶之分的战士，认为兄弟会东海岸分部的决策是对组织使命的忽略和背叛。对废土的苦难不闻不问，只考虑收集战前人类科技、复兴人类文明的最终目的。

废土的Karma与伦理

龙与地下城式的欧美RPG往往会有一个类道德系统监视并制约着玩家的行为，通过施加惩罚让玩家不能随心所欲地进行游戏（不鼓励玩家仅因好奇“结果如何”就去砍杀每个NPC），或是通过给予奖励引导玩家以某种方式完成任务，兑现承诺。以知名度很高的“博德之门”系列为例：游戏的声望系统在玩家游戏过程中起着至关重要的作用，不但会影响到玩家的装备水平和富足程度（声望过低时，购买物品的价格就会高得夸张。如果玩家扮演的角色声名狼藉，商人甚至会拒绝进行交易），还会影响到队伍的构成情况：嫉恶如仇、乐于助人、心地善良的队友不可能接受身为招摇撞骗甚至杀人越货惯犯的主角的领导，邪恶阵营的角色一定会拒绝加入一个名声崇高、行善如流的队伍中进行冒险……如果玩家的行为导致队伍的声望发生不符合队友阵营要求的变化，队友会开始抱怨甚至愤而离开。声望系统记录的只是玩家完成的“大事迹”——那些可被人耳闻目睹，可在街头巷尾传播的事件，而玩家小偷小摸的扒窃行为和这个系统完全无关：光天化日之下在街头杀死路人，会让队伍的声望不再崇高，而在圣骑士的眼皮底下进行扒窃则影响不大——就算是把神庙里的圣物偷偷揣进腰包拿去销赃，偷光了平民身上和家里的全部家当，玩家队伍的崇高声望也不会受到任何影响。

“辐射”系列对这一系统进行了很大的变革：记录主角行为并影响冒险历程的不再是声望，而是Karma——在游戏的中文版中被译为道德。相对于“声望”，Karma确实更接近道德，它无需监督或目击，就算没做过能成为传闻的事迹也会发生数值变化。举例来说，《辐射2》中某地有一口枯井，玩家可从井口下到井底，然后会发现地面上散落着一些闪闪发光的钱币，在忙着拾取那些钱币时别忘了查看下Karma值的变化——每拾取一些钱，就会减少一次Karma——钱是不慎掉落的吗？那是村民扔到井下许愿用的！和庙里的香火钱或捐款箱里的捐款性质类似，随随便便就拿走是不道德的！无需目击者高声呼喊把你的行为公布于众，玩家的Karma数值自会记录下这些。

《辐射3》中的Karma系统更加苛刻，几乎每次成功偷窃都会伴随着阴沉的警告声在屏幕左上角出现Karma降低的提示——玩家总要为不道德的行为付出一些代价，而Karma记录着所有有关于道德的行为。为什么使用Karma而不是用Moral来做这个数值的名称？Karma本是佛教用语，即“业”，强调冥冥之中有强力的因果关系决定着何种行为会得到怎样的回报。当然，在游戏里做尽恶事也不会如俗语所说的那样招致雷击，为强调做恶会得到报应，玩家会在冒险途中频繁受到来自神秘阵营校正者（Regulator）的制裁（当然，这个阵营的设计实在是过于草率）。

什么行为会导致Karma数值的变化——换句话说，哪些行为是有关于道德的？游戏制作者对Karma系统的设计在

大多数情况下与人们的常识并没有严重偏差：杀害无辜者是不道德的，杀害杀害无辜者的人则是道德的，无论以何种手段，掠夺废土居民的财富都是不道德的，而无私帮助、拯救、保护废土居民则是道德的，另外，从事掠夺和杀戮的人不算是“居民”。这些朴素的原则虽然经不起推敲，但在废土世界确实具备一定的合理性。始终要记住：一切都发生在已被核战毁灭过的废土上，玩家可能做不到，但游戏世界里幸存者毫无疑问已如尼采所教导的那样，完成了“对一切价值的重估”。生命是平等的？不应有死刑？没人有权剥夺他人的生命——杀人犯的生命也应得到尊重和保护？这些在我们现实中都难以广泛达成共识的信念怎么可能成为废土上的普世价值？废土没有仁慈，每个人都可以奉自己的信念为独一无二的权威——只要对自己能在战斗中体现出的实力有足够信心。

被渲染为崇高的人格可以被玩家解读为滑稽的，被渲染为邪恶的原则可以被玩家效仿为模范的，几乎一切可能作为模范的存在都是玩家可以抹杀的……玩家的自由意志可以左右游戏中的绝大部分元素，但基本的道德框架仍然制约着玩家的行为——迫使玩家充分考虑行为可能造成的后果及评估自己的能力是否足以承担。Karma可能只是一个预先设定何种事件会导致数值的减少或增加，并通过检测数据来决定引发何种事件的简单系统，但它的作用绝不仅仅是约束玩家的行为，目的也绝不仅仅是增强游戏的交互性——显然游戏策划团队中的一员尝试以此来强调和宣传自己所坚持的伦理立场和学说，游戏中一些游离在上述基本框架之外的事件为这个狡猾的家伙提供了绝佳的宣传材料和实验场所。

十便士塔内外的义务论与目的论之争

十便士塔（Tenpenney Tower），一幢没有被核打击所毁灭的高楼，矗立在游戏世界的西南方。玩家路过正门时，会目睹生活在大楼附近下水道中的食尸鬼领袖Roy Phillips正在口气强硬地和看门的保卫队长进行对话。Roy声称自己拥有大笔财富，有资格入住十便士塔，但极端歧视食尸鬼的保卫队长强调大楼的主人Tenpenney先生不会允许僵尸（Zombie）入内，Roy在强调自己不是僵尸并扬言要进行报复后悻悻离开。进入大楼后会发现住民都对食尸鬼的威胁感到忧心忡忡，保卫队长委托玩家探索下水道并清理掉那些威胁住民生命安全的“害虫”。但在与下水道的食尸鬼居民接触过程中，玩家会发现他们并不是传言中邪恶的屠夫或食人族，而同样是战争的受害者，曾经是人类，渴望得到更好的居住环境和公平的待遇。被愤怒和复仇欲望冲昏头脑的Roy打算组织下水道里所有的兽化食尸鬼强行侵略十便士塔，杀掉所有居民来夺取大楼的控制权，但玩家可以说服他考虑和人类住民共同生存并回到大楼为食尸鬼说情。整个事件理想的解决方法似乎是通过口才说服居民接受和食尸鬼共存的生活，驱逐那些不肯放弃歧视和敌意的极端种族主义者，最后打开大门迎接新居民的到来，玩家则继续踏上旅程……但这里是废土，食尸鬼也是人类——和人类一样残忍的生物。



十便士塔，拥有洁净的水源和充足的食物，堪称废土的明珠

游戏过程中，我以这种方式解决了问题，在某次冒险回来后却发现所有人类住民都消失了，大楼里只剩下食尸鬼。当在Roy那里问出所有人类住民都“因他们的愚蠢，活该死掉，尸体堆满了地下储藏室”时，我感觉仿佛被人被狠狠抽了一巴掌——所有人，包括那些被说服的，以热情好客的态度接受新邻居到来，对美好明天充满憧憬的住民的结局，竟然与配合Roy的复仇计划，让Roy的食尸鬼军队进行血腥屠杀的结局相同。

整个事件除讲述废土生存规则的残酷并揭露人性的阴暗面以外，最大亮点就是Karma值的变化会因玩家采取不同的解决方式而有很大差异——解决事件的方法大概有以下三种：冲进下水道，二话不说直接枪毙Roy和他的追随者们，十便士塔的人类居民可继续高枕无忧地过着优越的生活（Karma减少）；配合Roy的复仇计划，让他的军队把人类住民屠杀殆尽，Roy成为大楼新的主宰，大楼成为食尸鬼住民的庇护所（Karma减少）；说服Tenpenney先生和楼中的住民接受和食尸鬼共存或是卷铺盖走人（Karma增加）。按

注：食尸鬼（Ghoul）：没有形成稳定团结的势力，是和人类一样分布在废土各地的种族——事实上就是在过量辐射中幸存下来的人类，大片的皮肤和毛发因辐射缘故而脱落，所以有着令其他人类恐惧的外表——也许还有令人不悦的味道。这个种族的思维能力和行为能力与人类没有任何区别，仅因外表的原因被认为是异类，因此经常遭到人类的歧视，并被人类虐待、迫害或驱逐（接触过《魔兽世界》被遗忘者种族的玩家可能更容易理解和同情他们）。一部分受到更严重辐射的食尸鬼发生的变异也更加严重：因大脑遭受辐射的侵蚀而失去思维能力，变成兽化食尸鬼（Feral Ghoul）。奇怪的是，这些沦为凶猛野兽，只剩捕食本能的食尸鬼不但不会伤害自己的同胞——那些理智尚存的正常食尸鬼，还能与同胞进行沟通——至于沟通的手段，则是这个种族无法言说的秘密。



你看到食尸鬼——这一只是兽化的

最后一种方法，每说服一个居民，每完成任务的一步，都会伴随着悦耳的音效增加Karma，给玩家一种仿佛一切都在理想的轨道上运行，圆满结局尽在掌握中的错觉——结果却是一切都走向理想和圆满结局的反面。

Roy和他的追随者及十便士塔的居民都是核战争的受害者，他们所渴望的生活也是一致的——自始至终，所有人都可以声称自己是无辜的——如果每个人都有能力为自己辩护的话。而玩家作为改变了这一切——注定要把其中一方推向灭亡的决定性角色，同样也可以是无辜的，但第三种解决方式真的是道德的、配得到Karma奖励的行为么？

伦理学可以给出两种截然不同的答案——取决于从何种立场对此进行判断。

规范伦理学一直在探讨这个问题：人的行为应遵从怎样的道德标准才能为善，百年来，伦理学家们给出了多种——但从来不能让所有人满意并达成共识的答案。这些大体上可以划分为两种：以行为的结果，或是以行为的性质（与结果以外的一切）作为判断行为是否道德的标准。强调以行为结果的好坏为判断标准的学说多主张行为要以实现最大的“善”为道德，这些理论被称为目的论；强调行为本身就蕴涵着让人遵从固定规则并为善的义务，只要听从善良意志的指引，遵从行为本身具备善的法则的行为就能为善，无论结果如何。只要符合行为规则即为道德——这些往往被称为义务论。

以常见的“是否要诚实地告诉那个陷入严重忧郁中的患者：你患了绝症”为例进行探讨，对绝症患者保持诚实可能导致对方的精神遭受严重打击，从此一蹶不振，丧失治愈的希望，甚至会导致自杀。而对其撒谎则有可能帮助其恢复乐观的情绪，并增加治愈的希望。这确实构成道德和行为抉择上的两难，从目的论和义务论的立场出发会做出截然不同的处理方式，双方都能为自己的行为作出辩护，并对对立立场的处理方式进行批评：目的论者会毫不犹豫地对患者撒谎，通过欺骗手段帮助患者维持信心。对目的论者而言，作为拯救患者的手段而行使的欺骗行为促成了善的结果，因而是道德的，而诚实则导致了极大的恶，因此毫无道德可言。义务论者的处理方式和态度则正相反：保持诚实是必要的，因为诚实本身就是道德的，没有什么比在原则上问心无愧更重要，这是高尚之所以高尚，道德之所以道德的根本，欺骗本身无论促成的结果如何，都是违背道德原则的，将欺骗行为与道德划等号几乎构成对道德的扭曲和毁灭。



十便士先生的高雅爱好——狙击，没人知道他把准星对准了什么

在伦理学长期发展的过程中，有很多学者对这两个对立立场提出各种调和的建议，但无论双方显得多么温和，立场的坚实基础都没有发生过变化。

玩家在十便士塔中的经历也体现了这两个立场尖锐的矛盾：面对血腥惨淡的结局扼腕叹息，后悔当初决定，宁可读档回到过去枪杀Roy（那时的Roy还未伤害过任何人，只是个无辜者，因为玩家预知未来的能力而被提前以屠杀罪名处决是毫无公正，甚至毫无逻辑可言的——有名的科幻小说、电影《少数派报告》讲述的就是类似的故事），牺牲几个无辜的食尸鬼以保证十便士塔中人类住民的生存的玩家就是在目的论立场原则下行动的，更大的善和更多人的利益的捍卫者。而尽管为结局感到痛心，却问心无愧的玩家，则是义务论立场的支持者——也是无条件的美德原则与善良意志的捍卫者。从游戏进程中Karma数值变化的设定来看，做出这一设计的游戏制作者一定是义务论的传道者。

安达尔镇的秘密——与道德无关

安达尔（Andale），位于地图南部边缘的小镇，只有三间破旧的房子和三户人家。两个三口之家热情好客，而且对生活充满几乎是莫名其妙的信心——异口同声强调这里是全美国最好的小镇，没有什么比这里的环境更适合安居乐业、养家糊口。而一个孤寡老人看到主角的到来则显得异常焦躁，反复向主角强调这镇子以杀死路人并肢解作为食物来源，并警告主角尽快离开。两个三口之家的两对父母对此不以为然，告诉主角老头在伴侣死后就疯疯癫癫，只会说胡话，不要在意他提到的任何东西——如果玩家就此离开，这里就如同什么都没发生过一样，仍然是一个平和并显得死气沉沉，略为阴森的镇子——这样奇怪的景象在废土上也不算少见。但如果玩家注意到老人的提示，撬开某户人家的工作棚或是另一家的地下室，就会如同进了劫掠者基地的厨房一般——发现到处是人的尸体、残肢、骨头和内脏，而冰箱里装满“奇怪的肉”。出门时，发现两家的大人都在门外杀气腾腾等待着主角——女士手持尖刀，男士手持霰弹枪和.44


安达尔——全美国最棒的小镇！

左轮——“老实交代！你在里边看到了什么？”

无种植、无畜牧、无交易，通过把路人“留在这里”营造安居乐业的环境，通过肢解并烹调人肉做到养家糊口——废土上什么最容易对付呢？只有平民和路人。猎杀并食用这些几乎没有反抗能力的人确实是明智的谋生方式。

无论玩家如何对待这些衣着讲究、文质彬彬的食人族，安达尔镇的灭亡只是时间问题——镇子的繁殖是通过近亲乱伦完成的，老人是两个家庭四位成年人的父亲，两家的父母互为亲兄弟姐妹，而且打算让各自的孩子结合并继续繁殖——同一代居然出现两个智力正常的孩子真是奇迹。

玩家可以对镇子食人的习性表示理解和支持，或是高喊口号亮出武器清理这些废土的毒瘤。选择前者，两家的父母会热情地用美式人肉包子来款待玩家，镇子继续回归平淡——和通过杀戮和屠宰路人获得富足的生活。两家的孩子会结婚生子，并且在适当的年龄向父母学习养家糊口的技能——也许吧，谁知道他们能不能繁殖到下一代呢？选择后者，杀掉两对兄弟姐妹，老人对孩子们说父母出了远门不会再回来，告诉主角自己长期以来对儿女的食人陋习无可奈何，感谢主角改变了一切——不能指望会有更好的结局了。最后老人表示要尽量把两个孩子拉扯大，让下一代摆脱食人的习性——等等，孩子大以后呢？游戏对此完全没做交代。好像生活在安达尔的人完全没有移民到其他居住地去的念头，而主角也没有要提醒他们的意思——故事就此终结。

是的，整个过程中，玩家所做出决定对Karma没有任何影响（但按照基本框架的设定，在民居里进行偷窃还是会导致Karma减少）。杀掉食人的父母，把两个弱小孩子抛给一个同样弱小的老人——或是对食人现象无动于衷，让两个尚对食人事实一无所知的孩子在父母的抚养教育下“健康”成长，哪个结局比较道德？何种行为的性质更符合美德的原则——有谁能从这个故事中发掘出“应当”“善”“正义”或“好”这些价值？游戏没有提供任何能确保拯救两个无辜孩子未来的方法。玩家在游戏中所经历的短暂时间不足以看到两个孩子的未来——而两个孩子的未来在废土上算得了什么呢？两户人家的食人习性和几个无辜的受害路人又算得了什么呢？废土式的虚无主义把道德判断驱逐出了安达尔镇，这里成为让无所不在的Karma缺席的真空——这是游戏设计人员的疏忽所造成的Bug么？我希望不是——在众多角色扮演游戏里，只有废土的背景才可能以这种方式实现这样一个故事，一个抛开在传统价值观中无孔不入的伦理学立场所占有的话语霸权的故事。



食人族的后代——孩子是无辜的吗？

美国梦

美国变了。市区变成废墟，公路化为焦土，就连首都华盛顿的国会山、纪念馆和博物馆都被变种生物占据。肉体化为烟尘，尸骨被埋瓦砾之下……但美国仍然存在。

英克雷（The Enclave），在核战爆发前转移到安全场所避难的美国政府精英和军方的精锐部队。怀着光复美国的荣耀使命回到本土，试图以最先进的科技征服并占领已变得空前陌生并危险的国家，但昔日的国家，今日的废土已不在他们的管辖范围内了，充满危险和敌意的土地和生物让精英们失去了信心——复国显然不再是通过占领标志性建筑并插上国旗就能实现的愿望了。在这种情况下，他们选择用种族清洗的方式来完成使命——通过研制并传播会迅速导致因辐射而变异的生物死亡的病毒，来清理异族、净化废土。


美国变了


城市、村庄都不复存在

这听上去真不错，不是么？如果英克雷的计划成功，在废土上就再也不会遭遇到那些凶猛的变种蝎、大号的蟑螂和老鼠、恐怖的妖怪和死神般的死亡爪了——是的，那些变异生物会全部灭亡，如果英克雷的计划成功，不但这些物种不复存在，就连食尸鬼、变种人——和所有废土居民都会死去。因为在被核战争重创的地表生存繁衍的人类，已不再是战前正常的人类了。生活在充满辐射污染的环境里，所有人的生理结构都发生了变异，这些可预料的结果都在英克雷的计划内容之中。《辐射2》的主角曾为拯救被英克雷军捕捉并作为实验材料的同胞，毅然毁灭了英克雷位于海上石油钻井平台的总部，杀死美国总统并终止了他们散播致命病毒的阴谋。三十几年后，英克雷的残余势力卷土重来，在新总统的指挥下于东海岸继续探索寻求完成使命的方法。

伊甸总统（President John Henry Eden）是一台巨型电脑，拥有自我意识和学习功能的人工智能。是的，这就是在游戏的英克雷电台中伴随着欢快的音乐，以演说家般的语气向废土居民宣传英克雷多么伟大、强调美国将重建、声称在

不久的将来就能保障居民们拥有幸福美满的生活——顺便聊聊自己的童年和成长经历，谈谈棒球和自己宠物狗的那位伊甸总统。玩家将有机会和他……的显示器面对面，并毫无选择余地地接受他给予废土的馈赠——可以清理掉全部变种生物的病毒。伊甸对美国的未来和自己——英克雷的使命很有信心，他坚持认为自己的行为是正当的，变种生物是万恶之源，而净化废土则是重建美国的必要前提，玩家则因出色的能力和特殊身份被他寄以厚望——作为他计划的助手，实施他的计划。这个计划在游戏任务列表中被命名为：美国梦（The American Dream）。

在废土上重建新秩序、恢复美国曾经的荣耀、让文明得以重生、建立更加美好的新世界——这就是这个学习过数据库里所存储的战前人类的全部知识，混合了美国自建国以来全部领导人——从华盛顿到理查德森（《辐射2》中只有死路一条的倒霉总统）的人格的人工智能所产生的愿望。倘若废土上的居民还有梦想，最遥远的一个不会和这些相差太多。英克雷继承了战前美国国防部的先进科技，但在面对变种生物猖獗的废土环境时仍然一筹莫展。没人能阻止在辐射所造成的变异过程中迅速进化，位居食物链顶端的生物成为废土的主宰，文明世界残骸上的生存法则就是如此，就连英克雷也无可奈何。在绝望中，伊甸总统重新拾回三十几年前曾经失败的计划，他改良了病毒并对军队领导人说明自己的打算，但军方领袖拒绝接受并否决了这个过于极端的计划——这一否决被理解为“以人性遮蔽了客观性”。而伊甸仍然坚持：为了长远的未来和更大的善考虑，这一冷血的计划是在万不得已的情况下必须实施的。



你看到伊甸总统——和他养的一盆花



你看到超级变种人——他对你表现得不太友好

游戏中的美国梦是建立没有异己的大同世界的梦：非我族类，其心必异，这是隐藏在美国梦下的主题。未来将是美好而和谐的——但那仅是属于一小部分“纯粹的人”的未来。至于那些变种的异类，没资格享受美好的世界，只有为实现这个梦想作出牺牲的义务。这个梦想可以被批评为带有严重的种族主义色彩——通过强调在不同种族之间真实存在且不可消除的差异性，提倡为保存和发展更具价值的高级种族而消灭低级种族。废土世界中的种族概念不再以肤色为划分标准（游戏为表现这一特点而设计的比较具有代表性和讽刺意味的细节是：东海岸最大的一支奴隶贩子势力头目居然是个黑人），有更显著的区别让大多数人可以无视地域、血统和肤色的差异而产生认同感：那些因病毒感染而变异的头脑简单肌肉发达的绿色巨人——超级变种人，及因过量辐射沾染而丧失大片皮肤和毛发的食尸鬼（虽然他们并不以尸体为食）。尽管这些生物都曾经是人类，但由于诸多无法忽视和难以理解的差异，现在已无法被广泛认同为同胞了。更何况没人能无视超级变种人残暴的习性，以及它们捕捉并食用人类的行为（超级变种人不具有繁殖能力，只能通过捕捉人类并使用病毒对其进行感染的方式增加同胞，这一繁衍意识牢牢刻入它们的本能，至于食人的习性……它们只是从不在意自己吃的肉来自什么生物罢了），也没人能确定食尸鬼们比起人类是否更接近于它们凶恶的兽化亲戚。人与人之间的隔阂都如此严重，又如何指望人与非人的种族相互理解？美国梦不仅仅是英克雷总统的梦想，废土上的那些种族其实都渴望能拥有一个不存在异己的未来——非我族类，其心必异，异己只意味着危险和威胁。也许大多数人都隐约希望存在可以一劳永逸清除（或同化）异类的方法，而伊甸总统交给玩家的病毒只是这个方法的具体表现形式之一。

除“更大的善”这虚无飘渺但可能蕴涵着强大说服力的概念以外，没有什么能为建立在种族灭绝计划基础上的美国梦提供辩护——伊甸总统反复强调：“应由来自英克雷的纯种人类建立新的秩序，变种生物是废土混沌的根源，为了建立秩序应该被毁灭。”这个逻辑也许是可接受的——如果所有超级变种人都是无法沟通的愚蠢家伙，如果所有食尸鬼都是兽化的疯狂杀戮机器，如果所有人类都是被废土造就成不惜一切代价求生存，无限制沉浸在血腥杀戮和掠夺中的生物，那么我会毫不犹豫接受伊甸总统给予的使命，像在《魂斗罗》中毫不留情地炸毁只存在异形的岛屿一样，用病毒彻底净化这片人间地狱——但现实却并非如此。玩家可在游戏里接触到为探询更有意义的生活方式而流浪的超级变种人Uncle Leo；可以和心地善良，对人类文明充满求知欲望的超级变种人Fawkes并肩作战；可以看到在历史博物馆Underworld中和人类一样为生活而奋斗不息的食尸鬼们，聆听那些伟大渺小庸俗可怜的种种人物所讲述的故事并加入到他们的生活之中……回忆下《辐射2》中那只文武双全，在升级时会说“我比甘地还聪明”的死亡爪学者队友吧，玩家所体验到的才是真正的废土。伊甸的逻辑是这样



任务：美国梦——从囚笼中开始

的：变种生物应当灭绝，因为变种生物粗暴野蛮嗜血，是废土的混沌之源，在“并非所有变种生物都是如此”的情况下，那些与粗暴野蛮嗜血无关的变种生物也应当灭绝——仅仅因为它们是变种生物。

尽管拥有自我意识，但作为人工智能，伊甸总统对美国梦的坚持还是源于对自己的程序准确无误的自信——而这种自信则是源自循环论证结构的自信，“我是正确的，因为我是正确的”，如果玩家指出这一论证逻辑结构的谬误，伊甸总统会因丧失自信而自我毁灭。种族主义式的逻辑和种族灭绝计划的必要性与正当性的基础，正是这个以自己绝对正确证明自己绝对正确的循环论证结构。当然，在游戏中，玩家所面对的是废土——上帝已死，重估一切价值之地。在那里，玩家可以认可伊甸总统的信念，并选择完成他的计划，用病毒将废土变成所有变种生物的坟墓，然后由来自英克雷的纯种人类建立起新的秩序和国度——实现“更大的善”——游戏仅仅是游戏，正如废土仅仅是废土。这里的一切都无关于正义与邪恶。对是与非的判断，仅交付给玩家凭借自己的信念来完成。

结语

这些年来，伴随着“辐射”系列的轨迹，玩家们与游戏界共同经历了很多大起大落，从Project Van Buren——《辐射3》制作计划公布、游戏截图放出，到被奉为角色扮演游戏神话——“辐射”系列、“博德之门”系列和《异域镇魂曲》的创造者黑岛工作室的倒闭，再到Bethesda宣布重新开发，直到不久前《辐射3》正式面市——光阴一直在改变着每个游戏、每个人。这期间，游戏的技术变得越来越高级，玩家们则变得越来越挑剔：可以玩的游戏越来越多，而值得一玩的游戏比例则越来越小，令人目不暇接的繁荣背后是让人厌倦疲惫的空虚。诚然，角色扮演游戏一直在经历着革新，但前进的步履依旧蹒跚，到底什么是角色扮演游戏的本质？是什么使一个角色扮演游戏成为角色扮演游戏，而不是即时战略或是主视角射击？显然没人能给出一个令人满意的答案，但所有角色扮演游戏的制作者和玩家都试图根据自己的理解作出解答。2008年10月，Bethesda用《辐射3》回应了这个问题。

不出意料，在“辐射”系列的名号下，《辐射3》受到玩家们潮水般的好评和恶评。正如那个著名句式所说的：你可以表示反对或支持，但很难对此保持无动于衷。同样不出意料的是：你能看到这样一些玩家：他们并不在意游戏表现出什么，只在意游戏没有表现出什么。他们憎恶《辐射3》使用《上古卷轴4》的引擎，斥责Bethesda缺乏诚意，愧对“辐射”系列的招牌，并以极为挑剔的口吻强调游戏从核心到细节方面的种种不尽人意之处——但“不尽人意”被替换成了更为苛刻的评语。这些完全基于偏见的评论给人怎样的感觉呢……和游戏中十便士塔居民对食尸鬼的看法、放逐者对钢铁兄弟会的看法、伊甸总统对变种生物的看法差不多——首先对目标产生一个极为恶劣的印象（尽管其原因或动机可能完全经不起推敲或反思），然后要带着这个印象去收集一切可为自己目的佐证的材料——至于与目的无关或相悖的细节，则完全不在视线中，也不被纳入考虑范围之内：我认为这是个烂游戏，仅因为我认为这是个烂游戏——游戏本身如何已和这个判断没有什么紧密关联了。“我体验到的游戏如何”和伊甸总统所说的“我所观察到的变种生物如何”一样，不过是以概偏全，在对事实选择性失明的情况下盲目抒发不满情绪罢了——伊甸总统至少能想出残忍但有效的解决方式，而放弃对游戏的正常体验，完全带着负面情绪去收集负面信息的玩家，又能从游戏中获得什么呢？在游戏外宣泄不满情绪的动力胜过玩游戏的动力，这可能意味着游戏制作者的溃败，但同时也意味着玩家的损失：《辐射3》毕竟不是《死亡火枪》（日本游戏界公认的史上最差游戏）或《沙漠巴士》（很可能会被全人类公认为史上最无聊游戏）。Bethesda的设计者们尽力在游戏中实现了很多了不起的奇思妙想，从围绕未爆炸的核弹建设起来的小镇到只有5个成年人（总统、第一夫人、第二夫人、教育部长、国防部长）和3个孩子的过家家式共和国，从三狗子的银河新闻频道（Three Dog's Galaxy News Radio）中精心选择的爵士乐曲目，到地下世界（Underworld）那台强调“食尸鬼和人一样也会流血流泪，和人一样渴望得到爱与尊重”，但对自己被重新编写的程序满腹牢骚，对自己所服务的食尸鬼居民充满厌恶和鄙视情绪的警卫机器人。《辐射3》中的游戏世界在细节方面做得非常出色，可以说它有多少不尽人意之处，也就有多少让人感到惊喜或唏嘘不已的亮点。

《辐射3》是一部值得细细品味的作品，无论是在蕴涵的思想深度方面还是在游戏性上都远胜于当前主流快餐式文化的产物。写作这篇文章最初的动机就是提示玩家留意游戏中难得的体验和蕴藏在游戏体验中的深刻含义，但碍于篇幅限制，只能就其中几个亮点来进行分析和谈论。游戏还有很多值得深思的表现，相对于玩家在游戏过程中的体验，文字所能做到的极为有限，更多乐趣和更深刻的思想则要由玩家亲自来发掘——带着牢骚、不满情绪和不过关的英语水平只会一无所获。而那些宁愿停下冒险步伐，聆听收音机所传递的信息、解读终端机上残留的数据，或是愿意放慢脚步，参与到废土居民生活中，旁观他们无关紧要的闲聊，耐心倾听他们讲述故事的玩家，一定会比把游戏当成快节奏的主视角射击游戏的快餐式玩家收获更多。


镇子中心的核弹——只要以正确的方式操作，还是可以引爆的



被101号避难所拒之门外的不幸家伙



满腹牢骚的警卫机器人

▶深度关注

PvE还是PvP，这是一个问题

2007年1月16日深夜，“黑暗之门”如期开启，数以百万的玩家涌入破碎的德拉诺世界开始寻求新的冒险与荣耀。一个月之后，《魔兽世界》竞技场第一季开打。作为官方钦定的PvP终极挑战，竞技场推出了能极大满足玩家虚荣的天梯排名系统。作为奖励，竞技场提供了炫目的史诗级装备和醒目的头衔，最重要的是，这些专业PvP的装备能够使玩家在与其他玩家对战时占据绝对的优势。在这些诱惑面前，玩家无不趋之若鹜，即使是曾经和PvP绝缘的副本玩家也多少有些按捺不住每周输上几盘换回几件装备的冲动。充满野心的竞技场系统昭示着暴雪的下一步规划：将《魔兽世界》这个全球最受欢迎的多人在线游戏纳入其竞技游戏帝国的版图之中。然而，暴雪的设计师们当时兴许并没有意识到，他们正迈出微妙而危险的一步。

■重庆 Jump

引用全球最知名的《魔兽世界》公会Nihilum会长Kungen的说法，“作为高端PvE公会，我们更像是在对抗一个价值上亿美元的一直在摧毁高端PvE公会的公司。”同一公会的发言人Neonpoison则认为，玩家可以通过包括竞技场在内的多种途径轻松获得等同于副本玩家历经艰辛才能获取的装备，“暴雪根本就是恨副本玩家”。

作为一款MMORPG，PvE内容是整个《魔兽世界》体系的根基。财富、商业、社交，玩家的种种行为无一不是出自PvE，并以PvE内容，特别是顶级副本为目的。纵观整个《魔兽世界》，PvE内容占据了超过90%的游戏资源，磅礴的游戏史诗、厚重的剧情背景、华美的世界场景构成了《魔兽世界》的框架，而游戏的粘着度则很大程度上依靠玩家在共同冒险经历的基础上构筑的庞大社交网络和互动交流来维持。然而，竞技场的出现动摇了这个根基。

玩家都是趋利的。尽管在狭小地图中你死我活的竞技场战斗，无论是规模还是气势都完全无法和伊利丹或者基尔加丹的史诗级战斗相提并论；尽管比起制作精良华丽大气的副本内容，翻来覆去的几张战场地图几张竞技场地图着实简陋得紧；尽管除了屈指可数的几种工程道具，绝大部分商业技能在竞技场里都毫无用武之地，但这些都不会让贪婪的玩家在追求竞技场里那些华丽的装备奖励时产生任何迟疑。

竞技场的空前繁荣是可以预料的：低门槛、低投入、高回报，和竞技场所能轻松获取的高端PvP装备相比，高端副本的投入回报比低得可怜。当越来越多的玩家，特别是技术优秀的玩家涌入竞技场，PvE活动自然受到了严重冲击。2008年春夏之际，包括DNT、Forte在内的众多美服高端PvE公会轰然倒塌，除不满太阳井高地的副本设计外，无法招募到足够的优秀玩家参与到高端PvE活动中，成为这些公会解散的主要原因。竞技场对玩家群的分流冲淡了《魔兽世界》的PvE主题，并且影响了游戏的核心内容。2008年3月31日，原暴雪成员主持开发的，以PvP为主要卖点的《激战》（Guild Wars）在中国正式停止运营，PvE内容的严重匮乏致使游戏过于快餐化成为其失利的首要原因。不知暴雪尝试将原本作为PvE内容调剂的PvP内容扩充改造为竞技游戏的脚步是否会因为ArenaNet的前车之鉴而有所放缓。

《魔兽世界》的竞技场真的能“竞技”吗？

在回答这个问题之前，我们不妨回头总结一下以往成功的电子竞技游戏所具备的共同特征：

1.平衡性

平衡性是竞技游戏之本。平衡性的内沿是指玩家在游戏的起始阶段处于平等的地位，而且游戏中各个可选的派系或者角色在总体上是相互平衡的。只有高度的平衡性才能保证游戏在公平、公正和合理的框架内展开，而这也正是竞技游戏的基本要求。

2.量化

在竞技游戏里，玩家的技术应该是最重要的胜负决定因素，量化是一切技术发挥的前提。任何玩家做出一个特定的动作，那么就一定会产生特





定的后果。玩家对自己行为的后果应该是可测的，如此方能发挥其根据技术制定相应的战术和打法。而过多的环境干扰或者随机不可测因素会让游戏的对抗性下降，并且影响游戏的公平精神。

3.观赏性

观赏性决定了一款电子竞技游戏能不能持续发展，拓展更多的玩家群，并且决定了其在非核心玩家群体中的影响力。观赏性不光是指游戏的声光效果是否华丽，最重要的还是游戏是否有“看点”，是否能让观众长时间驻足观赏。

这并不是一个关于电竞游戏的权威定义，然而优秀的竞技游戏，上至金字塔尖的《反恐精英》和《星际争霸》，下至新晋热门《战争机器》等，无一不符合上述特征。

而《魔兽世界》的竞技场又如何

呢？很遗憾，这三点特征它一条也不沾边。

首先，装备差异的存在使得竞技场的战斗还没有打响便已经失去了最初的公平。同样是暴雪的游戏，想象一下《魔兽争霸 III》，如果需要玩家先在战网上打500场排位赛才能在游戏中升级第三级基地，获得和其他玩家同等对抗资格的情景吧。作为一款MMORPG，《魔兽世界》摆脱不了装备，而装备的获取是在竞技场战斗之外的。玩家需要在竞技场之外花费无数额外时间和精力来获取足够的装备以期进入竞技场时有着和对手基本持平的装备。装备差异的存在导致玩家在进行竞技场战斗时并没有站在同一条起跑线上，这是违背游戏平衡的。除了PvP装备的高低等级压制，玩家还有可能面对来自PvE装备的压制。即使玩家拿到当前赛季全部的竞技场装备套件，并且花费了无数时间在战场上购买了所有的竞技场相关装备，他也可能面临对手身着PvE装备带来的不平衡。比如第二季时一名手持灾变之刃的战士就要比老实购买残酷角斗士巨剑的战士强上几个档次，而手持埃辛诺斯双刃的潜行者则根本超出了所有时代的竞技场武器一个等级。但很明显，暴雪不可能限制PvE装备进入竞技场。对于无法通过高端副本Raid来取得PvE装备的玩家来说，PvE装备压制的存在是极度不平衡的。关于PvE装备还有一个不得不指出的现象，那便是PvE装备的职业适应性不平衡。部分职业，如潜行者、法师和德鲁伊等能够通过PvE装备获得大量的实力提升，而其他一些职业，诸如术士、戒律牧师则几乎不能在PvE装备上获得任何提升。随着高端Raid副本的开放，更多更强大PvE物品的出现，无法在PvE装备中获得提升的职业地位不断下降，而能够依靠PvE装备获得提升的职业地位不断上升。从这个意义上讲，这是PvE装备对职业的不平衡。



红旗飘扬，刷斗士们慷慨激昂

暴雪早已放弃修补各个职业之间的对战平衡了。而到了竞技场中，各种职业组合之间也呈现出了非常显著的相互克制现象。无论2v2、3v3或者5v5，经过玩家一段时间的摸索之后都形成了各种流行组合，而所谓流行组合，便是能够克制更多组合并且被更少的组合所克制。高分的队伍始终是那几种特定组合，而他们的战绩很大程度上也和排队时所遇到的队伍是否相克有很大关系。以2v2组合为例，水平再高的战萨组合遇到水平靠谱的贼法组合基本是胜利无望，而同等水平的贼法组合开局远远发现对面冲过来的对手是术骑组合（甚至是人类术骑），那么他们几乎可以准备放弃了。再以5v5战斗为例，流行组合2345队（战法牧骑萨）遭遇2皮3布组合（法术牧贼德），前者将会非常难受。从另外一个侧面例子我们也可以看出职业不平衡对竞技场的影响，第二季中期之前术士的吸血技能不受治疗减益效果影响，当时的术士是如此强大，夸张一点形容，他们只需要按1234键惬意地吸血恐惧就能战胜绝大部分对手，但即使被“战神”Serennia批评为“无耻，并且违背竞技精神”，大部分玩家也不得不依靠穿上PvE暗抗装这种畸形的手段才能战胜可怕的暗影队。而随后的一个补丁，术士被削弱而潜行者被增强，加上高破甲属性装备的引入，两者的竞技场地位立即对调，原本排名靠前的术士玩家纷纷落马，潜行者则崛起成为新生代的无解职业，围绕两个职业的打法立即天翻地覆，而这种地位变化和玩家的技术实力几乎没有关系。职业组合的不平衡导致玩家的技术并不是决定竞技场战斗胜负的最重要因素，遭遇克制组合时，在双方技术水平装备水平同等的情况下，劣势组合的玩家即便发挥再好使出浑身解数也很难取得胜利。



对战画面

缺乏平衡性只是《魔兽世界》竞技场无法成为竞技游戏的致命伤之一。竞技场中充斥着大量，甚至是海量的不可测因素。以圣骑士的“淡薄”天赋为例，该天赋可以使其自身的法术效果有30%几率抵抗驱散，在实战中，这个天赋有可能让对手牧师驱散其无敌效果失败，并有可能就此改变战局，圣骑士的对手很有可能因为这30%的几率输掉这场比赛，如果连续抵抗几次，任何玩家都会被恶心死。类似这种可以改变战局的概率天赋或者概率技能还有很多很多，在竞技场的战斗中，一个关键抵抗或者一个关键技能未命中就很可能扭转胜负的天平，然而这些概率并不由玩家的技术来决定。一个开了无敌的圣骑士就只能站在空地上无助地治疗，由上天来决定他的圣盾是不是会被驱散掉，而一名潜行者在面对兽人战士的时候心里肯定在祈祷下一次肾击千万不要抵抗，一名战士依靠连续3个锤系专精的昏迷效果在几乎不可能的情况下干掉了一名德鲁伊，而身边的术士则依靠连续3个夜幕效果的瞬发暗影箭干掉了这名战士。类似的运气成分充斥着整个竞技场，在这样的机制面前，玩家很多时候并不能依靠自己的技术或者战术安排来决定战斗的胜负，而是只能无助地重复着人算不如天算的悲剧。

如果说之前的种种因素使得竞技场注定无法成为竞技游戏，那么缺乏观赏



性和娱乐性则是让竞技场沦为彻头彻尾的失败设计。无论是对抗性的传统体育项目或者那些取得成功的电竞游戏，它们的观赏性都建立在一个共同基础上：观众有相对明确的目光焦点，或称"看点"。球类对抗比赛的焦点集中在围绕球的争夺和对抗上；即时战略类竞技游戏的焦点则集中在双方正面的主力部队和后方的小股骚扰上；而为了将观众目光始终聚焦在相对固定的目标上，CS类的团队射击游戏的比赛模式往往都会选用据点攻防或者夺旗这类模式。反观《魔兽世界》的竞技场，巴掌大的一块场地里乱哄哄塞进去几个角色进行你死我活的大乱斗，花里胡哨的魔法技能丢得满屏幕都是，但除了乱七八糟一片狼藉，观众根本不知道该把眼睛放在什么地方。乏味的组合、繁复的技能并且战斗毫无节奏感，竞技场的观赏性根本是一塌糊涂。"外行看热闹，内行看门道"，但即使是竞技场内行，也很难在观看竞技场视频的过程中得到乐趣，受到视角所限，竞技场中最重要的队友配合和跑位以及战术要素根本无从体现，核心观众也顶多只能研究下本职业视角的基本套路罢了。经过剪辑的《魔兽世界》PvP视频原本有着相当广泛的受众并且有着不俗的视角表现力，但主流视频中由大数字带来的视觉冲击或者以一敌多的豪爽都是被竞技场模式所排斥的。在观赏性这个问题上，原有的几个战场都要比竞技场做得好得多。



胜利在点卡的尽头等着你



在竞技场时代，他们的光芒已然褪去



《魔兽世界》的竞技性从来没有被主流电竞圈承认过，除了暴雪或者相关赞助商代理商自行组织的带有自娱自乐性质的线下竞技场比赛，没有任何主要电竞比赛将《魔兽世界》的竞技场列入其比赛项目之中。接受了暴雪大笔赞助敢于将竞技场列为决赛圈项目的CGS不久前关门大吉，WSVG在散伙之前曾在其中国站实验性搞过那么一次竞技场3v3比赛，不过随后如潮的恶评证明了竞技场的不受欢迎。

事实上，暴雪也曾经开放过竞技场专用服务器，只要登录该服务器，玩家就能够选择任意种族任意职业进行搭配，并且自由挑选所有的竞技场第二季装备。这个试验性质的服务器原意是给所有竞技场核心玩家一个平等的环境来同台竞技，出发点是好的，然而竞技场服务器火热了一段时间后，玩家们玩腻了免费的竞技场装备便纷纷离开，最终落得门可罗雀的下场。分析起来，玩家对竞技场专用服的冷落无非说明了3个问题。其一，竞技场模式的乐趣十分匮乏，玩家很难长时间进行单独的竞技场游戏。从游戏性角度来说，竞技场的乐趣甚至远不如DOTA之类的准竞技对抗游戏，自然难以留下玩家。其二，推动玩家进入竞技场的原动力仍然是装备和在其本服务器所获得的名声和虚荣，一个没有装备更新的竞技场专用服根本不具备吸引玩家的根本要素。其三，离开了PvE内容的竞技场根本无法生存，再次从侧面印证了PvE内容才是《魔兽世界》的根基。如前文所述，如果竞技场确确实实影响到了游戏的根基，那么竞技化的尝试、竞技场的存在，本身或许就是一个错误。

竞技场的原罪

乐趣谋杀者

竞技场谋杀了某些职业的PvP乐趣。作为PvP食物链的最顶层，竞技场决定了整个PvP行为的走向。在竞技场当道的这些日子里，不适合竞技场生存的职业普遍表示其PvP生活十分黑暗。猎人和圣骑士是受害最深，也是怨念最深重的两大职业。这两个曾经在战歌峡谷中叱咤风云的MVP级职业，由于柱子和续航等问题，在竞技场中水土不服，郁郁不可终日。在SK-Gaming统计的全球竞技场前100名队伍职业分布表和高分段玩家职业分布表中，猎人和圣骑士长期占据最后两位，甚至一度从排行榜上消失。与此同时，韧性的引入和沉闷的竞技场机制使得某些依靠高爆率大数字的职业天赋很难在竞技场中生存，典型例子如火毁术士，而曾经以爆发力为荣的匕首毁伤潜行者也沦为某些特定组合中只为叠毒存在的治疗减益机。

竞技场谋杀了PvP视频名人。"法神"Vurtne曾以极具观赏性的PvP视频拥有大量崇拜者，而火教父Drakedog也曾被无数术士玩家顶礼膜拜。然而竞技场时代，他们却再也没有发挥的空间，顶多在视频新作里重复一些痛打无韧性或者低韧性玩家的无聊举动。盗贼皇帝Shurrik的PvP视频里再也没有过去的潇洒和灵动，曾经充满激情的战士，如Maydie、Pat之流，只能带着奶妈在竞技场里和对手无聊地比拼着耐心。几乎所有前燃烧远征时



05:34:54
？
Jackie.sky 05:34:58
对方取消了向您发起的视频请求。
Jackie.sky 05:35:00
卖你分要不
Jackie.sky 05:35:13
直接让你和第二差拉一百分的差距出来
Jackie.sky 05:36:03
没开玩笑，我明正光大的
Jackie.sky 05:36:09
安心，我不会截图或者那啥
Jackie.sky 05:36:14
如果有兴趣，你直接电话我也可
Jackie.sky 05:36:18
我要￥
05:36:29
．．．．．
Jackie.sky 05:36:27
保你第一
Jackie.sky 05:36:40
没人可以超你
05:36:52
。。我自己刷也可以做到啊。。
Jackie.sky 05:36:59
难讲
Jackie.sky 05:37:03
－－
Jackie.sky 05:37:09
看你们有没兴趣了。。
Jackie.sky 05:37:16
没兴趣就算了。。有兴趣的话可以整整
Jackie.sky 05:37:48
毕竟差距不大，况且就数也一直在玩的-0-
你不知道我已经连续3天24小时了吗？
05:38:49
蹲那队刷法骑
05:38:57
现在可以专注蹲就数了
05:39:00
我怕什么
Jackie.sky 05:39:09
难讲哦。。
Jackie.sky 05:39:14
你搞错目标了－－
05:39:19
什么意思
05:40:53
你的意思是 他不约战 选择比吃小分？
Jackie.sky 05:41:02
不是啊
Jackie.sky 05:41:06
其他队伍也会动的
Jackie.sky 05:46:34
不用
Jackie.sky 05:46:42
我直接明讲好了。。
Jackie.sky 05:46:46
直接打到第一
Jackie.sky 05:46:51
然后再看你要不要。。
Jackie.sky 05:46:58
反正还有48小时不到
Jackie.sky 05:47:21
两支战法德，双开我对刷，哪边进哪边打
Jackie.sky 05:47:23
我也无所谓的
05:47:45
。。。你这算威胁嘛？
Jackie.sky 05:47:48
不是－－
Jackie.sky 05:47:51
我只是想要钱而已
Jackie.sky 05:47:54
谁要都可以。。
05:48:00
那就是抢劫喽
Jackie.sky 05:48:00
只要有￥
Jackie.sky 05:48:12
哥哥，我只是想赚点小钱而已= =

其实，我只是想赚点钱而已……

代的PvP明星都销声匿迹了，竞技场谋杀了他们的打法和创意，也谋杀了整个PvP精神。

WoW史上最大RMT平台

RMT者，即真实货币交易。竞技场之前，由于装备绑定系统的存在，《魔兽世界》的RMT形式顶多也就是金币－点卡或者金币－现金交易。在游戏中，金币并不是万能的，绝大部分顶级装备是金币或者现金无法买到的（后期某些大公会的金团另当别论，毕竟是极端现象）。然而自竞技场诞生之初，便出现了现金/金币买分的现象。高端玩家将高等级的竞技场队伍出售给其他玩家，让其他玩家获取更高的竞技场分数。竞技场分数可以用来直接购买顶级的竞技场装备，这样就相当于现金直接兜售游戏的顶级装备了。随后自第三季开始，暴雪调整了竞技场的等级机制，竞技场装备的购买对玩家的队伍等级和个人等级提出了要求，玩家不能再通过简单地买队或者买分来获得装备，RMT从业者于是衍生出了代打业务。相对于竞技场卖队卖分，代打则是更进一步的RMT手段。代打者一般以战队之类的小规模群体形成组织，由精通各个职业的玩家组成。当客户提出要求时，代打者登录客户的账号，召集队友组建战队，打到客户要求的竞技场等级并收取相应费用。竞技场第四季，暴雪再次提高了顶级装备的等级要求后，代打行业迎来了前所未有的繁荣。玩家不需要任何付出，只需要拍出点卡或者现金就可以通过代打获得当季的角斗士武器、肩膀这种极品装备和实力的象征，价码开到足够高甚至可以买到角斗士荣誉的象征：铁甲虚空龙。代打者通过竞技场获取了相当的收益。以第四季中期为例，代打等级要求为2050的武器一般价格为200元至300元人民币，而要求2200的肩膀价格为500元人民币左右。赛季末期，各个代打组开始接受铁甲虚空龙的代打业务，一般价格为千元左右。某战区组职业为牧师的代打者曾承认其在第三赛季中期至第四赛季中期数月的时段内，通过竞技场直接获利不少于数万元人民币。

勇敢的刷斗士快去创造奇迹

出于利益或者虚荣，竞技场“刷”等级早已不是新鲜话题。刷的目的无非两种：代打者为了完成客户的订单去刷等级或者以不正当手段冲击更高的竞技场排名。刷竞技场的方法早已不是秘密：两只等级相仿的队伍同时排队，进入竞技场之后一方故意输给另一方。刷竞技场者一般被称为“刷子”，刷子往往同时也是代打从业者，这样他们手上往往掌握了大量的高分队伍。通过这些高分队伍，刷子可以很容易地将自己的队伍送上高分。更高的竞技场排名有助于他们接到更多的代打业务，如此循环。有人刷分是为了冲第一，也有人刷分是为了将第一的位置卖个好价钱。譬如某战区组某排名第一的战队号称在前20拥有超过一半的队伍，他们主动找到其他排名较高的队伍游说，声称如果价格合适，可以用所有的队伍送分来保证出价最高者成为战区组第一名获得野蛮角斗士的头衔。

在国内服务器，刷是一个非常普遍的现象。竞技场第四季末期，为了争夺战区组第一的野蛮角斗士头衔，各个服务器的刷子通宵达旦劳作，各种骂战丑闻充斥着各大“魔兽”论坛。待到尘埃落定之时，几乎所有战区组的第一名乃至前几名都难逃刷子的名声。随后，令人啼笑皆非的一幕发生了，在SK-Gaming统计的全球竞技场等级前10图表里，五星红旗高高飘扬，9支来自中国的队伍一律整齐的达到竞技场等级上限3000分。面对这种“奇迹”，不知此时此刻广大的国服玩家应该作何表情。

我想，此时只需要囧就可以了。

结案陈词

《燃烧远征》中的竞技场不过是一场依靠《魔兽世界》庞大玩家群和玩家虚荣心鼓捣出的伪竞技闹剧。回眸漫长而乏善可陈的竞技场时代，玩家心中留下的唯一深刻印象想必只是暴雪不停地自我否定，翻来覆去地折腾竞技场机制和平衡性，让众多竞技场玩家也尾随着暴雪蹒跚的脚步体验着一个补丁升天又一个补丁摔死的过山车起落生活。事实证明《魔兽世界》竞技化的尝试是愚蠢的，与其不停地自扇耳光折磨玩家，不如索性承认失败，将竞技场推倒重做或者干脆取消了事吧，也许这样能给玩家带来一个更好的《魔兽世界》。P

（本文仅代表作者言论，不代表本刊观点。）

▶快言快语

有中国特色的网页游戏

2002年，随着网络游戏的春风吹进中国，中国的互联网产业迎来发展的春天。经过6年的风风雨雨，从产品到公司可谓是换了一茬又一茬，从开始清一色的泡菜天下到现在休闲网游独自撑起一片天空，网络游戏的意义已经远不是当初那么容易说清的了，而中国的网络游戏也不再是以前单纯的“棒子国泡菜”“欧美MMO”那么简单。什么东西到了中国都会有点中国特色，而我们身边的网络游戏不管是哪里研发的，在国内也由于玩家、运营商的共同努力变成“有中国特色的网络游戏”。

■北京 怕淋



作为Flash游戏中最具代表性的塔防游戏概念是来自于《魔兽争霸III》

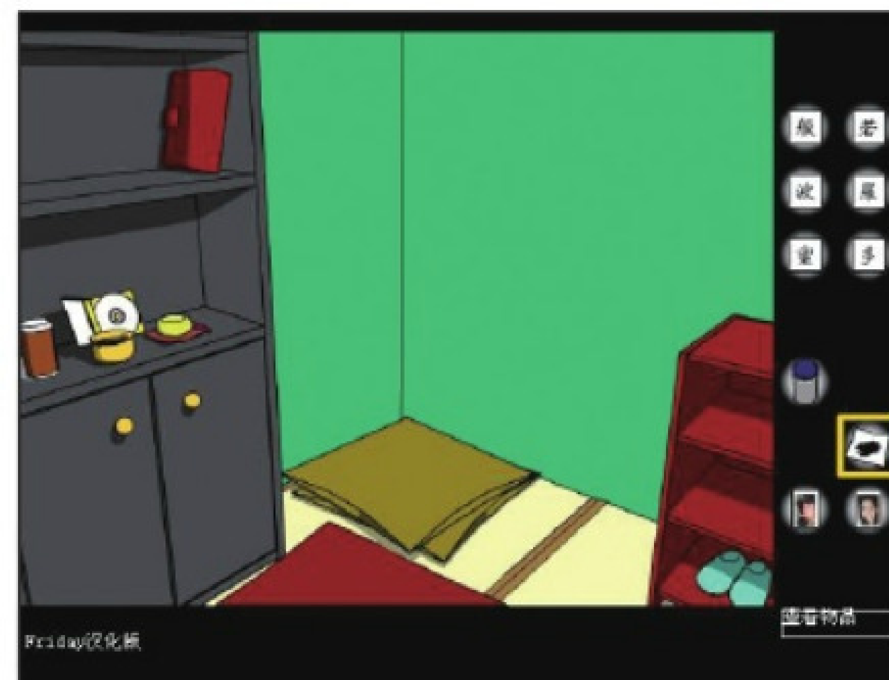


id Software的网页版《雷神之锤3》已经进入的测试倒计时阶段

历史就是不断的重复再重复。在网络游戏竞争白热化的今天，oGame以朴素的界面和优秀的策略性让人眼前一亮，于是各个运营商又坐不住了，中国游戏产业也因此进入网页游戏时代。

网页游戏，这个词在oGame出现之前一般都是以“小游戏”“Flash游戏”的形式出现，例如密室逃脱、猜拳、打企鹅乃至塔防等。在这个阶段，“网页游戏”的真正名字应该是“基于浏览器运行的游戏（Browser-based Game）”。当时，网页游戏的特点主要在于可以随时随地进行游戏，其中高级点的可以用Cookie存储进度，下次在同一台计算机上还可以继续以前的进度玩，而大多数则是单纯的关掉完事类。由于浏览器隐蔽性高，随时可以关闭，这种游戏一下就受到了上班族的大力追捧。

在oGame诞生之后，一切都改变了。很久以来，人们一直认为多人联机互动是客户端游戏的专利，但是，一家德国制作组将PHP技术和数据库联系在一起，让浏览器上的多人互动游戏正式走上舞台。实际上浏览器上的多人互动在各种论坛上早就有过雏形，各种论坛的银行、道具系统实际上都具有游戏的性质，但是，oGame第一次将这种互动以一种完整的游戏形态展现出来。多人互动成为了整个系统的主体，而不再只是陪衬。


密室逃脱实际上已经成为了一个广为流传的冒险游戏系列

oGame之所以经典，不只是因为它是历史上第一款成功的网页策略游戏，更是因为它在游戏系统上完全展现了策略游戏经典理论中的4X元素，即探索、扩张、发展、征服。纵观整个游戏，你会发现其中的所有元素都是在单机策略游戏中被用滥了的东西，但流行的必然是经典的，单纯地再现这些元素本身就能让一款游戏成为不错的作品，oGame就再次证明了这一点。


奠定了网页策略游戏基础的oGame界面相当简洁

既然是商业化的产品必然是要收钱的。oGame中，普通玩家可以免费进行游戏，但只要每月付出几块钱，玩家就能享受到更为便利的界面和统计功能，这使得玩家对此非常满意。因此玩家中付费比率很高，虽然玩家每个月仅仅花费大约7美元，但是250万活跃用户这个庞大的基础却让Gameforge公司大赚了一笔。

看到这一切之后，“有中国特色的运营商”们热情高涨了。他们凭借高超的“本地化”能力和“征途模式”的神话，雄心勃勃地为投资家们画出一张天上掉下来的馅饼。

“一定得选最‘中国’的题材，雇知名制作人，做就得做让用户最舒服的游戏！一键加速，收费道具最少也得四五十种，什么捐徽章、买资源、加攻击呀能加的全给它加上，游戏这边提示加速，那边提示用道具，游戏里再来个在线商城，特亲民、直接使用那种，用户一点按钮，甭管想没想买，都得跟人家说

‘恭迎大驾’，一脸陪笑的奴才样儿，倍儿有面子！游戏里再加上一个挑事的战场，想赢的，一次光油料钱就得几百人民币，再做个合成系统，24小时运行，就一个字儿——贵，想要个拿得出手的武器就得花个万八千的！周围的邻居不是元帅就是将军，你要是一免费玩家呀，你都不好意思跟人家打招呼，你说这样的游戏，一天你得收多少钱？我觉得怎么着也得2万吧！什么？2万那是成本，5万人民币起，你别嫌贵还不打折，你得研究富人的购物心理，愿意掏2000烧游戏的主，根本不在乎再多烧2000，什么叫成功人士你知道吗？成功人士就是玩什么就要拔尖，都买最贵的不买最值的！所以，我们做游戏的口号就是，不求最好但求最贵！”

当250万乘以50%付费率再乘以每人平均花费100元的时候，没有什么商人会对此无动于衷。但问题是，这条路真的是这样的吗？我们知道，MMORPG平均付费额达到100元大部分是拜收费道具所赐，而收费道具模式带来的两个问题就是付费率降低和游戏寿命大大缩短。因此，我想业内没有人真的“很傻很天真”到认为网页游戏能在国内同时保持那么高的付费率和平均付费额。“就算打个对折，我照样能赚翻”，很多人就是抱着这种梦想踏上网页游戏之路。那么现实如何呢？据业内人士介绍，网页游戏的付费率一般是在5%左右，平均付费额为60元左右。这相比前面那个梦少了很多，但相比每月几千元的服务器费用来说，依然显得相当丰厚，因此，仍有无数的人挤破头也要进入这一产业。

抛开这些充满铜臭味的事情不说，我们来单谈游戏的品质。强大的“山寨国”商人脑中的市场总是无限大的，“全国每人给我一分钱，我就是千万富翁”的想法可谓是深入人心，因此，我们见到的产品骨子里就都是这种气息。“既然市场那么大，还要什么创新？这么大的蛋糕100个人分也能吃死人”，因此市场上充满同质化的作品。“既然市场那么大，我的游戏比其他人的差点算什么？广告活动一砸就行”，因此我们看到的游戏真是黄鼠狼下崽，一窝不如一窝，留给我们的只是“一声叹息”。乃至国际上游戏内广告在所占收入比例中日益增高，在国内的投资者看来也是“不靠谱”。

除了投资者几乎不愿意尝试任何一点创新之外，网页游戏的从业人员水平也参差不齐。很多网页游戏的制作组甚至自己对于网页游戏的历史和特点都没有清晰认识，只知有《纵横天下》不知有oGame乃至背后的4X策略游戏体系。“山寨国”真是一片神奇的土地，就如同一个桃花源，其中的人“不知有汉，无论魏晋”。

反观国际上的网页游戏，现在正在迎来新的腾飞。id Software为我们展示了强大的《雷神之锤3》网页版，其效果堪比单机版本，让我们瞠目结舌。而育碧的《英雄无敌》网页版，更是几乎完全忠实再现“英雄无敌”系列的精髓。可以说，我们正在错失良机，一个赶上国际水平的良机。而对此，国内厂商的回应只是嗤之以鼻，那些挥金如土的人民币玩家惯坏了他们。说到底，我们没有好的游戏，是因为我们付费玩家的认知层次低造成的。

说了这么多沉重的问题之后，我们来换个话题，谈谈网页游戏的未来。现在，网页游戏正在向两个方向进行分化，并且这种分化日趋明显。我们知道，所谓网页游戏——基于浏览器的游戏其根本优势在于两点：随时、随地，而分化的两端就分别是沿着这两个特点分道扬镳。强调所谓“随时”的游戏，将自己的游戏目标人群锁定在上班族这样只有零碎时间，又有游戏需求的人群身上。进一步强化网页游戏的实时性，让玩家时刻关注着游戏进程，但却不需要花费过多时间进行操作。而强调“随地”的游戏，其目的则在于摆脱客户端或光盘的限制，让玩家可以在任何地方的浏览器上进行“单机游戏”。无论哪种方式，其实质就在于淡化现有客户端游戏繁杂的画面，返璞归真地以游戏性让玩家得到真正的游戏乐趣。当然，上面这些只是针对国际而言，对于“有中国特色的网页游戏”，是生存还是毁灭，这是一个问题。



育碧公司正在制作的《英雄无敌》网页版



国内某著名网页公司推出的网页游戏，实际上就是oGame的战国版



国内的网页游戏也不是没有有特色的，某国产网页游戏就制作出了不错的角色成长系统

指环王——征服



□北京 JHVH

The Lord of the Rings: Conquest

类型： 动作
制作： Pandemic Studios
发行： 美国艺电
上市日期： 2009年1月
推荐度： ★★★★

《指环王——征服》正如同你之前见过的大多数《指环王》系列游戏那样，是一款紧跟电影的动作类新作。你能参与莫里亚地城的追袭、圣盔谷的围城战，还有帕兰诺平原上正邪双方争夺白城米纳斯·蒂利斯的决战。唯一不同的是，《征服》是一款"战地"类型的新作，也就是说它有巨大的战场环境、多样化的兵种选择、大量的敌友角色和不断变化的胜利目标。

Pandemic Studios是EA旗下著名的长卖工作室，它拥有《光谱战士》系列、《雇佣兵》系列等品质不错的游戏品牌和销量最高的《星球大战——战场》系列，在《星球大战——战场2》为EA赚得盆满钵满后，Pandemic干脆最大限度发挥引擎和游戏模式的剩余价值，将《指环王》的世界拉到"战场"中来。

《指环王》三部曲电影令人印象深刻，尤其是2代和3代中出现的大规模战斗场面。在以往的RTS和ACT作品中都着力展现人类联盟与索隆联军的几场大规模较量。不过，在PS2和Xbox平台上大受欢迎的《指环王》系列关卡规模较小，游戏更注重主要角色人物的培养，玩家的游戏行为与环境几乎没有什么关系。RTS版本的《指环王》气势虽然较大，但毕竟不如个人视点体验起来宏大和震撼。《征服》很好地延续了《战场》系列的大战风味，以英雄和士兵的角度分别展现了这场攸关中土大陆生死存亡的系列战争。

首先，游戏提供善恶两大阵营的选择，一般来说玩家需要通关人类战役模式才能选择邪恶的一方，人类阵营提供4种不同的职业：战士、斥侯、射手和法师。每种职业都有轻重两种攻击套路，玩家只需要简单的操作就能使出华丽的连击。战士使用双手剑进行战斗，他的战斗风格是最豪快的，一套成功的连续技下来，能够激活职业的特殊能力，战士的武器上将会附着烈焰，不仅视觉效果更华丽，兵器也能对敌人和器械造成持续伤害。斥侯的战斗力虽然稍稍不及战士，但是也能像他一样进行背刺的特殊攻击，玩家可以绕到身形庞大的巨魔身后，以类似精灵王子莱苟拉斯的身手，跨越到巨魔的脊背上，然后从正面跃下给予巨魔强力创伤。此外，斥侯还可以开启隐形斗篷，在战场上消失于无形。这项技能不止是保命的绝招，也是斥侯进行后方渗透的看家本领，比如帕兰诺平原上的攻防战就需要玩家的斥侯偷偷潜入到敌人的攻城塔下，点燃信号火焰指引同伴对它们进行破坏，从而缓解城墙吃紧的局势。射手是远程攻击的角色，弓箭的杀伤力很大，玩家能一箭一个射掉涌来的敌兵，也可以支援远方的战友。法师职业则是强大的区域攻击炮手，他可以释放火与电系的魔法箭矢，也可以像甘道夫在恺撒都姆之桥面对炎魔所做的那样，将法杖奋力插向地下，猛烈的振荡波可以瞬间吹飞包围上来的兽人，为自己的部队开出一条安全的通路；也能在进攻的道路上点燃一片火墙，当浑身满是火焰的敌兵抢到阵地近前也不过是强弩之末了，AI控制的战友可以轻易消灭他们。游戏中，玩家也有机会解锁高级兵种，扮演《指环王》的著名角色。比如人皇阿拉贡，他比一般士兵拥有更强大的杀伤力和特技，他可以施放召唤幽灵士兵进行范围打击的特殊技，基本上有这么一个角色就可以单独应付城墙甬道上接踵而来的强兽人和巨魔，只需一个简单的"超杀"，绿色半透明的亡灵就会喷涌而出收割可怜的敌人，阿拉贡只需要用圣剑单独面对巨魔了。



大术士甘道夫

《征服》的引擎可以提供150人大小规模的战场环境，同屏人数超过10人也能获得流畅的帧数，这还只是单人游戏。玩家要是想体验众志成城的感觉，也可以进行4人Coop的模式共同攻略主线战役，或者用4人分屏的模式进行游戏，当然采用后一种方法除要有一个大的屏幕外，也需要好的眼力来应对混乱的场面。对战模式支持16人的乱斗，游戏的战场环境十分巨大，玩家不需要龟缩于一个地图区域困斗，当新的战场目标下达后，玩家也可以选择不同的重生点加入到任务中去，如果玩家乐意，手动跨越巨大的地图，在动态的战场上边战边走是最具有战场风味的。P



魔咒编年史

■北京 武武

The Chronicles of Spellborn

类型： 大型多人在线
制作： Acclaim Games
发行： Spellborn N.V.
上市日期： 2009年1月
推荐度： ★★★★

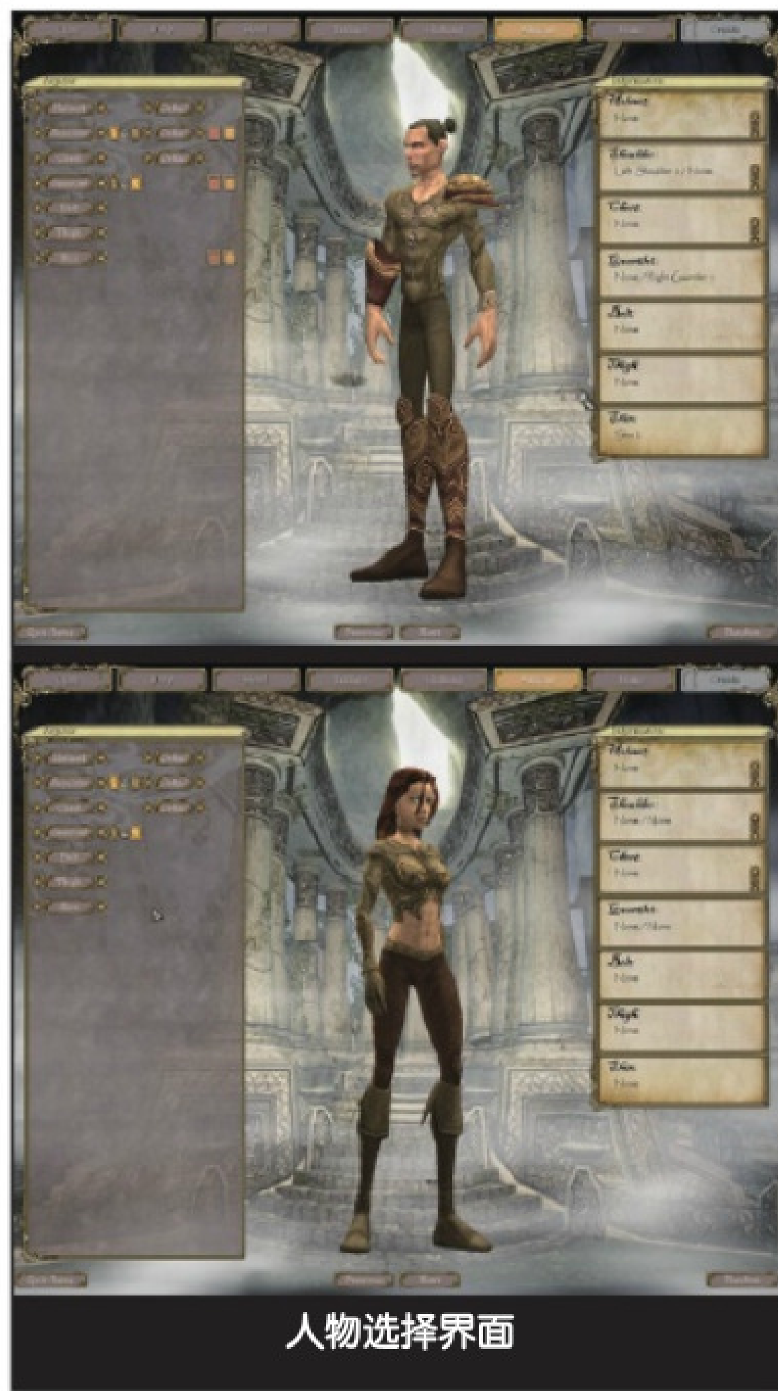
《魔咒编年史》是位于海牙的荷兰开发商Spellborn N.V.制作的一款多人在线角色扮演游戏，它有很多《公会战争》和《龙与地下城在线》的影子。在《魔兽世界》这种大型网游风靡欧美市场的时候，很多中小开发商都利用自身优势忙着从在线游戏市场中分得一杯羹，本作也不例外。

可以说，《魔兽世界》的成功把类似EQ等游戏做到了尽头，它有着庞大的世界，渐进的故事线，不断强化丰富的游戏体验。每个人都觉得它们好玩，但是又太累人，于是很多强调乐趣性、削弱强度的MMO新作应运而生，看起来他们或多或少做了设计上的突破，着重游戏中的核心特色，也吸引了不少玩家，但是这些游戏不是十分小众，便是不长久。不过像《公会战争》这样把游戏内容的比重倾向于快速成长和完整互动这样的设计类型，还是比较流行的。

《魔咒编年史》早在2005年的时候浮出水面，它宣扬自身的动作性、互动性和任务的表演性。故事的背景世界是一堆漂浮的板块碎片，因为古代的帝国与恶魔的战争，大陆被一种巨大的魔法



能量轰成渣，4个比较大的残骸形成了幸存者的避难所，他们称之为“飞地”。虚空之外的世界是魔法爆炸遗留下来的死魔风暴，其间涌动的各种能量危险又诱人。



人物选择界面

《魔咒编年史》的角色建立部分十分自由，从发型、面部特征到体型都可由玩家自定。特别的是，这款游戏的装备不再是类似传统MMO中线性的积累系统了，玩家可以随意将装备穿到角色身上，无论角色的性别、等级和职业。像是肤色、刺青和魔法印记这样的细节也同样是可以自定的，尤其是魔印系统可以说得上是本作的关键特色之一，它的作用是随着等级的提升强化角色属性或者赋予某项技能/法术的加值，玩家可以将它镶嵌到武器或装备的零件上。即使外表相同的盔甲，因为魔印的不同也会带来效果和风格上的差别。自建系统为玩家拥有个人化的角色提供了丰富的选择。想想看，一个骨瘦如柴、手持弓箭、穿着长裙的男性战士,或者身披重甲，拿着盾牌和钉锤的施法系职业是什么样子。当然如果这种恶搞的风格你不喜欢，还可以在商店中随意修改自己角色的样貌。

游戏的场景风格各异，采用UE2.5引擎的画面效果看起来很有《哥特帝国》的味道，像是传统的拱门、中世纪的城镇、瀑布里的圣地、扭曲金属组成的遗迹等，颜色主题鲜明，美术风格统一。开发小组从《魔兽世界》成功的美术效果上受到了启发，在线游戏无法提供第一流的视觉特效和图形技术，《无尽的任务2》就是比较失败的例子，它上市的时候，很多玩家的机器配置都不过是勉强能玩，画面的美感和很多细节都无法被体现出来。《魔兽世界》采用较低的多边形模型，完全靠美工令人惊叹的材质描绘将一个庞大的世界生动地呈现在人们面前。《魔咒编年史》在画面上也有着很多气氛上的渲染，尤其是在死魔风暴航行的时候，天空的景象

如同是在燃烧的地狱，鲜红的天空充满魔法燃烧后的粒子和光晕，随时都有让人坠入日佴中的错觉。当然四大“飞地”也有自己的特色，野外环境广袤而充满变化。游戏中的野外生物是动态分布的，玩家与中立生物之间有很多互动，包括生产原料与狩猎。动态的生成系统也将引领获得任务的玩家探索和熟悉游戏的背景世界，好处是，你不用再为了Farming一只老水牛待在原地枯坐上半个小时；坏处就是，如果你不喜欢追踪捕猎的感觉，可能还是希望有个简单的重生系统会比较方便。


游戏的强大引擎让火焰、烟雾等特效惟妙惟肖

《魔咒编年史》不会提供人数众多的Raid任务，多人化的副本需要紧密地配合和准备，而在这之前，很多人恐怕会坐在副本门口无奈地等待集合。本游戏不会这样，它大幅度削弱了小队的组成，只需要4人就能进行，甚至还提供了单人的游戏副本。尽管很多游戏都宣称同时兼顾组队和单人的乐趣，不过并不理想。希望《魔咒编年史》所谓的单人副本不会像《龙与地下城在线》中的新手单人副本那么稀少。当然，PvP部分也是游戏的重头戏，如果你感到PvE内容无聊，也可以投入到野外对抗和竞技场决斗中去。像《公会战争》那样，角色也拥有次职业，并且技能随着等级的提升开放给玩家，玩家可以自主调配和进行升级。《魔咒编年史》的技能系统也同样是非线性的，主画面上的动作条是一个类似转经筒形状的六边形滚筒状的界面，这个系统被称为“技能卷轴”。每一个职业都将有一个纵列的热键，玩家可以根据自定的技能树定义它们的位置，当战斗进行的时候，第一个技能被激活，它所属的一列“卷轴”就会滚动到下一个可以用的战斗技能序列，举例来说，如果你释放了一个剑系的打击技能，“卷轴”会滚动到第二个被预设的技能栏，你可以激活后序的“旋风斩”技能，也可以回到第一个技能栏或者直接进入后面的选择项，只要你第三、第四技能栏布置了相关的热键，游戏提供的技能上限是6级，意味着玩家可以进行6层不同等级的技能连锁攻击。不过游戏的战斗系统并不是传统的“锁定”“释放热键”的方式，操纵起来更像是第三人称动作游戏，玩家通过键盘和鼠标控制角色的跑位和瞄准。当怪物被消灭后，玩家可能得到装备的残片，这些残片可以拿到商店进行鉴定，如果玩家的战利品收割技能系统是完善的，也可以通过战场Loot的原料来获得新装备，这样就不需要在公会频道扯着脖子嚷嚷谁会做某某东西了。

《魔咒编年史》中的私人房屋和EQ2类似，是一个专属的副本，公会大厅除可以设置私人权限外，也可成为公共区域里的永久建筑。公会的领导者可以在公会大厅里布置很多自定的元素，丰富公会的特色，比如会长可以在大厅里安放一个贩卖公会徽章的NPC。大厅中各个区域的权限和功能可以被调整，领导者可以决定一个面向成员的特殊商店；只有公会中最优秀的成员才能进入的角斗场区域，在那里他们将代表公会的最高水平与其他组织的获选者进行象征性的决斗；甚至于有势力的公会还可以影响附近的公共地带，他们可以改变NPC建筑的风格，也可以从NPC商店里抽成。

游戏中的野外区域有很多资源，同样野外资源的争夺也是被允许的。虚空中心的第5块浮游大陆是一块是非之地，上面有些魔化的类人生物，第一个到达的玩家可以获得一个以自身形象为蓝本的雕像，这些都是玩家公会竞争的重点。游戏的竞技场PvP模式提供多种选择，像是个人决斗、争夺战、排名战和非排名战、锦标赛和挑战模式。

《魔咒编年史》请来了给《杀手47》系列和《刺客信条》配乐的丹麦音乐制作人Jesper Kyd，游戏的Demo看上去也蛮像那么回事，不过近来除了看到游戏延期上市的消息外没有得到更多信息。P


宏伟的城门


城内的建筑颇具特色


野外战斗，小试身手

美少女无双——《鬼刃》

■绝对领域 大傻瓜



X-Blades

类型：动作
制作：Gaijin Entertainment
发行：SouthPeak Games
上市日期：2009年2月
推荐度：★★★★


烈火中的战斗

从前有一个美女，扛着刀枪独自去冒险，这样的另类故事在玩家当中很受欢迎。即将上市的动作冒险游戏《鬼刃》中，一位名叫Ayumi的美少女接过盗墓大姐劳拉的旗帜继续谱写美女闯魔境的传奇故事，这位宛如小学生的妹妹装束新潮，脑后三缕马尾辫，手上提一对既是刀又是手枪的枪刃。Ayumi本是个宝藏猎人，因在发掘古代神庙时不慎触动圣器而遭诅咒，为阻止逃脱的黑暗之神毁灭世界，也为了解除自己身上的诅咒，Ayumi妹妹以火力强劲的枪刃、体操运动员的敏捷身手和各种绚丽魔法为我们上演了一出精彩绝伦的大戏。

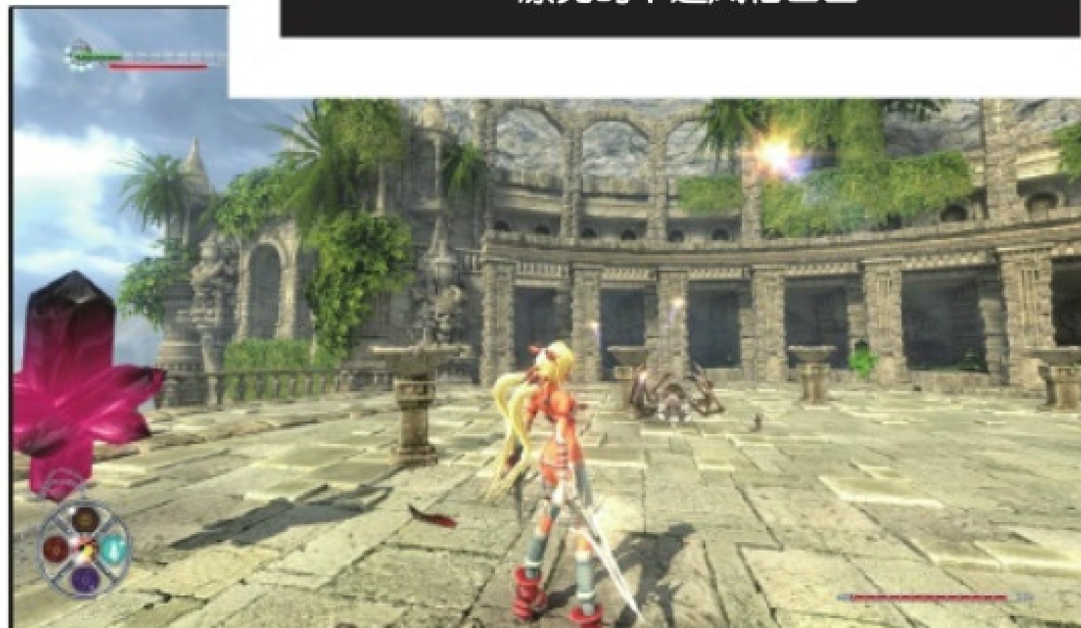
话说上古时代光明与黑暗两位神灵既是兄弟又是死对头，黑暗之神成天想着打打杀杀毁灭人类世界，他哥哥光明之神看不下去了，运起全身功力将弟弟封入圣器中，自己也因为精疲力竭遁入另一件圣器。若干年后来到神庙探险的Ayumi无意中释放了黑暗之神，结果自己身受诅咒不说，黑暗之神还从阴间鬼域召来大批恶魔组建了灭世军团。被逼入绝境的Ayumi只能用战斗来回应邪恶的挑衅，她的枪刃攻击可远可近，各种攻击技还能升级，如一级枪技只能攻击单体敌人，二级枪技就能发动群体攻击，三级枪技在扫射结束后还有一招跳近挥砍的终结技。她的刃技也有从劈斩到横扫最后到360°全方位剑舞的进化过程，Ayumi还有空中攻击技，如直冲一条线的跃斩\连环跳斩和俯冲三连斩。快节奏的激烈战斗要求玩家尽可能达成较高连击数，这样才能获得更多的经验值加成系数，

除枪刃之外，Ayumi还有各种攻击或辅助魔法。冒险初始时她会的魔法很少，玩家可以用积攒的经验值激活新魔法技，游戏中的各种怪物都受制于某种特定魔法，使用专克魔法攻击怪物可以获得更好的杀伤效果，尤其在对付Boss时如果不能对症下药就很难赢得胜利。短时间内多次击中敌人可以逐渐积累施放魔法所需的怒值，有时Ayumi甚至可以通过攻击自己来快速积攒怒值，不同的魔法需要消耗不等数量的怒值，总而言之只有持续不断攻击敌人才有更多机会施放大威力的魔法特技。如闪电术可以对单体目标造成严重伤害，火球术击中目标后能爆炸杀伤周围敌人，冰箭术不但能伤害敌人还可以减缓目标移动速度，地震术能够让有效范围内的敌人全部摔倒在地，此时再配合枪刃的近战攻击技效果极佳。Ayumi的魔法也不全都是攻击型，如治愈术就可以恢复生命值，传送术用来游击作战也很酷。Ayumi在冒险中还会遇到能够提供帮助的NPC战友，如对她仰慕已久又有救命之恩的男宝藏猎人杰，以及擅长魔法远程攻击的光明之神。

《鬼刃》由俄罗斯制作商Gaijin公司开发，游戏画面偏重卡通风格，但也有HDR、散射光源、动态模糊、微粒效果等高端视觉特效，玩家们可能会感觉自己在亲身参与一部动画大片。游戏单人模式下共有40关，大多数关卡场景的色调光鲜明亮，发动战斗特技后的各种光影特效也都绚丽多彩。关卡内的怪物虽然会自动刷新，但兵种和数量都会随机变化，而且每关中还有隐藏的收藏道具和属性强化宝物，要找到它们不仅需完成高难度的跳跃动作，还要有极其敏锐的眼力。P


Ayumi有时也有伙伴助战


漂亮的卡通风格画面


阳光明媚的场景

《生化危机5》Demo小试



■江苏老黑

类型： 冒险动作
制作： Capcom
发行： Capcom
上市日期： 2009年
系统配置要求：
操作系统： Windows 2000/XP
处理器： P4 2.8GHz或AMD同等级处理器
内存： 2GB
显卡： 256MB兼容DirectX 9.0c的AGP或者PCI Express显卡
声卡： 兼容DirectX 9.0c的声卡
硬盘空间： 8GB
控制器： 手柄


看样子巨大的水怪在等待着两位主角


游戏中依然保留了简单的解谜

日本Capcom公司已经于2008年12月5日发布了《生化危机5》（以下简称RE5）的Xbox 360版Demo，同时也宣布了RE5的PC版将与两个游戏机版同期发售的消息。自从2005年以来不断公布出重磅消息的这款冒险游戏巨作，终于公开了第一个可操作片段。

基本流程

Demo包含两个场景，并不是两个完整的关卡。场景一与前作里昂同路易斯合作进行的小屋防守战极其类似，同样是在规定时间内击退村民的围攻，还有斧头大叔的乱入。另一个场景的流程则稍长：克里斯和“黑妹”女主角——希娃攻入一处房屋，清剿之后，希娃在克里斯帮助下跳跃到另一侧的房屋继续屠杀倒霉的非洲兄弟，而克里斯则使用狙击枪提供掩护。搞定收工之后，二人合作从街道向另一栋房屋进发，然后遭遇到了头戴麻袋、手持电锯的新版电锯大叔的袭击。这个场景中有大量的油桶，并且可以得到两枚手榴弹，还有复杂的地形可供玩家利用。这个场景应该是紧接到Demo的第一个场景，因为在小屋防守战中克里斯呼叫直升机支援，而在场景二中也出现了直升机，可惜又被击毁了。为什么要说个“又”字呢？因为“老卡”游戏中出现的直升机一律只有坠毁的命，这个可以参见“生化”系列和《丧尸围城》中的相关场景……

操作的变化

在Demo公布之前，就盛传RE5将会采用《战争机器》（以下简称GoW）式的操作，似乎在枪、车、球时代，经历RE4革命之后的“生化”系列就算是改成射击游戏也显得顺理成章。从Demo中的表现来看，游戏的基本射击操作确实进行了不小的改变：左遥杆（LS）控制人物移动，右遥杆（RS）用于瞄准，右扳机（RT）用来开火，左扳机（LT）变成了举枪健，可以想象未来的PC版在这种操控模式下，不再需要鼠标补丁之类的辅助工具了。此次的控制还增加了B键的同伴呼叫和RB键的GPS功能。

尽管在射击的操作中确实参考了GoW，但RE5依然是正统的冒险风格。以默认的A操作模式（原PS2版键位布局）操纵人物进行移动时，LS只能直接控制人物前后两个方向的移动，两侧方向是控制静止状态下人物的转身方向，虽然依然有180°转身快捷键，但在控制人物运动中的变向非常困难，人物在举枪状态下依然无法移动。虽说这种移动操控无论是“老生化”还是系列转型的标志——RE4中都存在，这种操控模式上的难度，增加了生存的压迫感，但在时下层出不穷的优秀动作射击游戏的冲击下，人物移动的不流畅至少会让人觉得十分不爽，即便是C/D混合操作模式（类似GoW），手感上的生硬依然非常明显。

另一个值得注意的操控变化在于道具的切换方式，RE5既不是异次元箱，也不是4代的推箱子，而更类似于WoW的固定道具栏。而道具的切换，也变成了全即时方式。按住Y键


同前作充满怀旧风格的武器相比，本作中可谓是相当的现代化


双主角设计的乐趣，更多的是体现在双人同机合作，而不是单机流程


本作的麻袋电锯大叔已经量产化，其实力也严重缩水

后道具栏会在屏幕下方弹出，使用方向键就可以自由切换物品。在大战中即时切换道具当然更加刺激，但在具体的设计上，也有很多值得商榷的地方：选中补给品后出现的第一个选项居然不是“USE”，不知道是不是制作组连命悬一线时的“嗑药”都要让玩家在慌乱中完成……RE4进入独立界面切换武器并不让人觉得厌烦，因为武器种类的正确使用，才是提供游戏乐趣的最重要一个“选择”（4代中枪械射击的准头反而是次要的），即时切换反而会缩短决策的时间。

“生化”还是那个“生化”

尽管在先期大量的预告片中极尽火爆之能事，让人有RE系列彻底沦为杀僵尸游戏的错觉，但就Demo的观感来说，“生化”固有的玩法（尤其是大获成功的前作的基本系统）依然得到了保留。玩家的子弹永远也不会宽裕，再加上本作的双主角设计，可谓是“一人赚钱两人花”，这就迫使玩家要用最少的子弹达到最高的战果，射击之余还要不停地跑、跳，利用敌人的受创硬直时间上前实施匕首攻击和QTE肉搏攻击（克里斯的直拳威力无比，此外还有从《寂静岭》中学来的“踩怪”绝招）。

两人分屏合作和网络合作，很有可能成为本作的最大亮点：考虑到RE5将继承前作以最小弹药达成最大战果的“点穴式”打法，这为一名玩家引诱僵尸大军至油桶、小巷、门口等区域，而后另一名玩家动用大规模杀伤性武器实施全歼提供了实现的条件。就单机流程来看，克里斯经常要将自己当作“人肉鞍马”，让希娃跳跃到高处来为自己提供火力掩护。

敌人的基本设计沿袭了前作“寄生虫控制下的居民”这一思路，先前演示动画中由于清一色的黑皮肤而让Capcom遭到“种族歧视”指责，在Demo中，敌人中也多出了不少白人，丧尸大军呈现出“国际化”倾向。由于故事的场景从南欧村庄换成了非洲市镇，敌人手中的农具也变成了铁锹、酒瓶等日常生活用品。就Demo中展示的情况来看，同屏人数由于硬件性能的提升而得到了理所当然的增加，但敌人的耐打程度、攻击欲望同前作相比，都呈现了很大的退化。经常可以看到一群怪叔叔吼叫着冲来，但在距离主角3米左右的距离都停下来，然后张牙舞爪摆起Pose。RE4中大叔大婶们近身刀枪棍棒一起上，还有飞刀、飞斧一齐砸来的壮观景象，至少在Demo中未曾出现。试玩中像火弩兵这样的远程攻击单位，经常是瞄了半天却不射，射出来八成也是偏掉的奇怪现象，难道是AI高到怕乱军中射中自己的同胞？

期待正式版

目前综合网络论坛中针对Demo的言论来看，大多数玩家还是持负面看法。但通过Demo的表现来断定正式版一定“雷”，则极显武断：日式AVG、ACT游戏的精华在于关卡设计，而非打斗系统本身所带来的游戏乐趣，这正好同以GoW为代表的美式硬派风格游戏是反过来的。Demo中只是游戏初期的两个片段，对于一款流程在9小时左右的游戏来说，也不可能一开始就将节奏带起来。换句话说，当年的4代在前一小时流程中也是相当沉闷的。

但在人物移动环节的处理上，尤其是在经历过《死亡空间》这部堪称“太空版”《生化危机》之后，相信不少玩家都对RE5人物的身位移动感到非常不习惯。固然，这套移动方式可以通过操作难度增加来同步提升生存的压迫感，但RE5所提出的“光天化日之下的恐怖”，更多的并不是敌人的攻势，而是视角，以及这种“木桩式”的操作控制方式所带来闪躲困难，很多时候主角受到伤害，是因为不知道从身边什么地方冒出来一个怪叔叔，然后又回避不及所造成的。《死亡空间》的操作模式至少证明，人物在举枪过程中可以流畅移动地射击，并不会让游戏的冒险属性变味。事实上，RE5在不更换操作模式的前提下，还有很多的解决方案，如将敌人的位置在GPS中显示出来，加入RE3的紧急回避系统，或者直接将GoW的翻滚套用进去。P



在动画电影最后出现的神秘组织“三联”，终于要在RE5中以幕后黑手的方式登场，新的安布雷拉又出现了



红楼梦

类型：古装恋爱文字冒险
制作：北京娱乐通科技发展有限公司
发行：北京娱乐通科技发展有限公司
上市日期：2009年1月
推荐度：★★★☆

■北京 伊人雨

从睁开眼睛的那一刻开始，残酷的回忆被一点点唤醒。梦中的女孩告诉我，我叫神瑛，我们的前世都是天上的神仙。在仙宫遭遇了一场突如其来的劫难之后，她不知去向。而我却作为一个叫贾宝玉的人，出现在了凡间。于是，寻找自己、寻找梦中的女孩，成了我的宿命。

贾家荣国府，这是一个完全陌生的地方，而我则在对前世的追忆中开始了一年的寻觅………

由北京娱乐通全力打造的华丽古典恋爱文字游戏——《红楼梦》在2009年1月面世，在游戏中，玩家将化身为《红楼梦》中家喻户晓的男主角——贾宝玉，亲自在温柔富贵乡里经历一段奢华缠绵的儿女情长……

与原著不同的是，本作加入了贾宝玉前世神瑛侍者的故事线索，玩家实际上是作为神瑛侍者穿越到了贾宝玉的身体中，他必须在一年期限内找到贾宝玉的记忆，否则将永远烟消云散。神瑛也有自己深爱的人，即使作为贾宝玉，他也一直不断在人间寻找失散的爱人。成为贾宝玉之后，他和那些水一般纯洁可爱的女孩儿朝夕相处，幽怨的黛玉、善良的宝钗，还是温柔的袭人、率真的湘云，是否也有一个人令他怦然心动，想要一辈子都守护着她呢？这个结局将依据玩家自己的选择而逐步展开。而神瑛之所以会进入贾宝玉的身体，似乎里面还隐藏着一个巨大的秘密……

在古典名著《红楼梦》纷繁复杂的故事线索中，游戏仅选取了一些最主要和最经典的场面进行重现，当然也加入了很多《红楼梦》所没有的元素，比如自由选择的情感线索、诙谐轻松的人物对白，甚至还有神秘冒险的紧张刺激……这就是玩家即将体验到的一款全新的主观视角的《红楼梦》，不论你之前有没有看过这部古典名著，相信你都会爱上游戏中浪漫唯美的情感体验。

【人物介绍】

林黛玉：难道花开花落是必须谅解的事吗？

她本是西方灵河岸上三生石畔的一株绛珠仙草，降落红尘而成为水一般清纯的女子，泪光点点、娇喘微微，如娇花照水、似弱柳扶风。因幼年丧母无伴，被父亲送入贾府寄养。清高自尊而又敏感执着的她，终日以泪洗面。其中的缘由皆是因为………

作为《红楼梦》中的灵魂人物，本作中呈现的黛玉完美再现了“娇花照水、弱柳扶风”的忧郁气质，还多了一份娇俏可爱，在贾宝玉的记忆中，她是那么孤苦伶仃惹人疼惜。那首著名的《葬花词》就是她内心伤痛的写照。



姓名：林黛玉
别称：颦颦、潇湘妃子
年龄：15
对宝玉的称呼：宝玉

薛宝钗：早听人一句话，也不至今日。别说老太太、太太心疼，就是我们看着，心里也疼。

姓名：薛宝钗
别称：蘅芜君、冷美人
年龄：17
对宝玉的称呼：宝兄弟

富贵人家的大家闺秀，端庄沉稳，恪守礼教，一生都在竭力扮演完美角色。在她身上你看不见奢华，惟觉雅淡，另具一种妩媚风流。本作中的宝钗可谓端庄典雅、雍容大度，平静的面容下掩藏着内心的悸动，从来都宠辱不惊，总是默默地为贾宝玉付出。





史湘云：二哥哥，你先坐在镜台前面吧。我帮你编辫子。



即便是有一万个难过的理由，你也只能看到她脸上灿烂的笑容。调皮、多语、豁达豪放、爱扮男装。有她在身边，便不会不热闹；有她在身边，便不会没欢声；有她在身边，便不会不快乐。本作中的湘云娇憨可爱，既有醉卧芍药时的妩媚动人，又有为保护二哥哥而奋不顾身的勇敢，率真与善良永远是她身上最可爱的品质。

姓名：史湘云
别称：枕霞旧友
年龄：14
对宝玉的称呼：二哥哥



花袭人：好好好，我不走就是了。但是你得依我三件事……

“花气袭人知冷暖”。她永远是宝玉身后最温柔的港湾，碍于身份的阻隔，她根本不敢去奢求和宝玉能有怎样的缘分，只求能永远守在他身边，默默地照顾和体贴他。





除了以上四位耳熟能详的女主角，本作还加入了几位隐藏人物，他们也同样会和宝玉拥有不一般的结局，一切谜底都要靠玩家自己去游戏中探索和揭开了。

姓名：花袭人
别称：原名珍珠、绰号“西洋花点子哈巴儿”
年龄：18
对宝玉的称呼：二爷

【游戏系统】

玩家通过阅读画面中显示的文字，进入游戏的世界。游戏进行过程中会出现选择分支，玩家可以根据喜好进行选择。根据不同的选择，游戏将会出现不同的分支剧情，从而对游戏中的各个女主角获得不同的好感度，最终将达成截然不同的分支结局。P

上市游戏热报

■晶合实验室 洪噗

前言： 本期的两款冒险游戏虽然风格不同，但都属此类型中的良作，一个仗着电视剧集作为自己的有力后盾，运用多种高科技来侦破案情；一个则在观光中完成对黑暗事件的调查。如果觉得这些都让你本来就绷得紧张的神经得不到放松，那么来耍一下《肖恩怀特滑雪》也不错。虽然动作操作起来可能有些难度，但在这寒冬体验一把滑雪的乐趣多少可以博你一笑。

模拟饭店2
Hotel Giant 2

游戏以全球各大城市为背景，纽约、洛杉矶、巴黎、东京、维也纳等。在不同风情的城市中，从一家小型旅馆，拥有家庭式的温馨布置，供应自制早餐等服务开始，逐步扩张旅馆事业的规模，到最后玩家有可能成为一位经营跨国连锁大饭店，专门提供商务往来人士、度假胜地游客等下榻的饭店大亨。

制作	JoWood Productions
发行	JoWood Productions
类型	模拟
上市日期	2008年12月2日



推荐度：80

肖恩怀特滑雪
Shaun White Snowboarding

本作是Ubisoft打造的全新次世代滑雪游戏，这一点从游戏画面上就不难看出。游戏采用了与《刺客信条》相同的图像引擎，画面表现相当不俗，对于高山、树木和天气的描绘相当真实。游戏的开发小组与肖恩怀特进行了紧密合作，你不但可以在游戏中听到他的声音、看到他标志性的动作，更有机会使用他作为你在游戏中的分身。

制作	Ubisoft Montreal
发行	Ubisoft
类型	体育
上市日期	2008年12月5日



推荐度：80

犯罪现场——纽约
CSI：New York

继《犯罪现场——维加斯》《犯罪现场——迈阿密》系列之后，《犯罪现场——纽约》是CSI品牌的第6作，不同于前作的新特点是，在本作中玩家将扮演剧集中的角色，这意味着玩家将在TV编剧原创的5个案件中作为Mac Taylor或者Stella Bonaseram警官参与调查。

游戏提升了电脑技术与血液分析工作的可玩性，一项显著的改善是玩家可以控制整个审讯过程，如利用证据揭示谎言等。本作包含丰富多彩的“迷你游戏”，包括破译密码、容貌重现、三角定位射击位置、物理仿真重建与因特网搜索等。

制作	Ubisoft
发行	Ubisoft
类型	冒险解谜
上市日期	2008年12月1日



推荐度：80

雇佣枪手——锯齿边缘
Hired Guns：The Jagged Edge

游戏采用了全新制作的3D物理引擎，保留了该系列优秀的游戏架构与战斗系统，无论是上网招募各地佣兵、购买武器、平常实时行动遇敌切换成回合制、扣行动点数的AP系统，还是可改装升级的武器装备、完全真实且合乎逻辑的战斗体验等诸多特色都得到了完整保留。加上更丰富的场景与武器、更自由的关卡任务选择、更多线的剧情与结局，令本作成为“雇佣”系列的一个新起点。

制作	F3 Games
发行	Tri Synergy/Matrix Games
类型	即时战略
上市日期	2008年12月3日



推荐度：80

哥特王朝3——遗弃之神
Gothic 3：Forsaken Gods

这是《哥特王朝3》系列的首个资料片，对于《哥特王朝3》中许多悬而未决的问题进行了解答，同时为其四代游戏进行了铺垫。玩家在游戏中扮演无名英雄，同系列前作一样，需要担负起拯救整个哥特世界的重任。三代中众多知名的角色也会在本作中出现，但与玩家之间的关系却变得更为复杂，因此在完成任务的过程中，你和NPC的对话将在很大程度上影响到游戏的结局。

制作	Piranha Games
发行	JoWood Productions
类型	角色扮演
上市日期	2008年12月3日

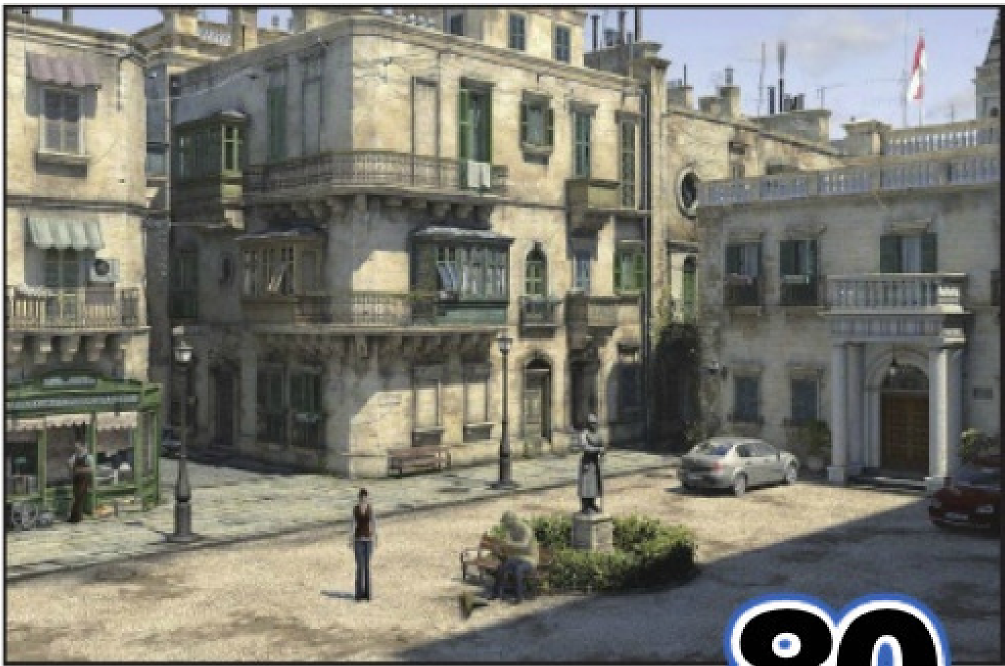


推荐度：85

神秘纪事——魔蝎典礼
Chronicles of Mystery：The Scorpio Ritual

玩家会跟随年轻的考古学家Sylvie Leroux前往地中海地区寻找她的叔叔——他正在调查一个可以追溯到圣经时代的黑暗秘密。玩家在游历包括梵蒂冈、马耳他、伊斯坦布尔在内的各处异域风光和名胜古迹的同时，需要细心搜寻线索、破解谜题。游戏采用全3D渲染，画面精致。对于国内玩家来说，唯一的难点在于剧情发展中出现的异国语言，当然这也是提升自我听读能力的机会。

制作	Navarre Corp
发行	City Interactive
类型	冒险
上市日期	2008年12月2日



推荐度：80



头皮发麻的快感
——近年RAC类型盘点

■陕西 Azrael

前段时间一直在玩《完美机车》这款游戏，作为在2008年末大作狂潮前发售的一款游戏来说，本作算一匹不大不小的黑马。不同于市面上同类型的游戏，这款以花哨动作为卖点的作品几乎完全摒弃了传统竞速游戏的要素，在游戏实际画面上你无法找到地图甚至时速表这些传统“必备”元素。取而代之的是左上角一条弧线上的三角代表当前名次，和右下角仅有的一条氮气槽。你只需认准一个加速键狂飙，然后从落差极大的山崖飞跃而下——注意，真的是“落差极大”！你很难找到一款游戏可以在一条赛道里把落差做得如此夸张。在空中你可以做出各种炫目的特技动作，同时会增加氮气槽。总的来说你做的动作越华丽，奖励也就越丰厚。简单的规则之下有着并不肤浅的系统，再加上柔和的画面和赏心悦目的远景。一款竞速游戏竟有着动作游戏般的爽快感，不得不让人佩服开发成员对于手感的把握。随着你驾车从山崖一跃而起，劲爆的摇滚背景音乐戛然而止，只剩下风声在耳边呼啸，远山近林尽收眼底，发动梦幻特技时更是仿佛时间停止，只有不断接近的地面提醒你心旷神怡后的惊心动魄。氮气加速、动态模糊、漫天黄沙……这种感觉没亲身体验是无法想象的。

《完美机车》便属于本文所讲的RAC，全称Race Game。这种类型从游戏诞生之初便随之出现，到后来又分为赛车游戏和竞速游戏。可能对于很多玩家来说这两个概念没什么区别，但随着游戏机和PC机能的强化，最初的分类也是从这里开始：RAC的两个极端——爽快感和真实感，造就了赛车游戏和竞速游戏两大玩家群。

随着两年前家用游戏机又一个次时代的到来，RAC也成为初期主机性能表现的最佳游戏类型之一，于是这两年RAC一直层出不穷，塑造了不少优秀的系列。随着游戏成本的夸张化，同质作品很难在一片红海里杀出个天下来，各厂商绞尽脑汁另辟蹊径，就有了玩家手中的这些作品。



《完美机车》简洁的界面与夸张的动作

SIM赛车游戏



罗技推出的G25方向盘，无数SIM玩家梦寐以求的极品装备

SIM的全称为Simulation，为模拟的意思。在游戏领域这个词应用范围很广，大多数是指类似《模拟人生》这样的模拟游戏，用在赛车及飞行游戏上，就是很多专业游戏论坛里所指的模拟赛车/飞行游戏了。在这种类型游戏里，真实就是灵魂，然而这种真实与画面没有多大关系，关键是它的物理引擎。真实的游戏自然要用真实的外设来实现，SIM赛车游戏想用键盘玩转简直是个笑话，甚至廉价的方向盘也无法上手。

说到SIM便不能不提Simbin这个开发商，旗下发布过《GTR》《世界房车锦标赛》等知名系列，对真实性永无止境的追求让Simbin每出一作便被众多SIM爱好者视为圣品。Simbin内部汇集了许多狂热赛车爱好者，甚至为了真实地还原各种赛车物理效果，开发组还想办法拿到了各大车队和轮胎厂商的一部分敏感数据。这一切综合起来，造就了《GTR2》这款号称“地球上最真实的模拟赛车游戏”，就连很多车队也把它当成赛后的补充训练。然而如此设置对轻度玩家的门槛也是显而易见的，《GTR2》用键盘操作连过一个小弯都



爱好者们特意为GTR2的设定界面做了英汉对照



《理查德·伯恩斯拉力》游戏画面和现实对比



理查德·伯恩斯病逝，一代名作成绝唱

成了很大的挑战，更别说流畅地进行比赛。而后开发的《世界房车锦标赛》（WTCC）对这一状况有所改观，但用键盘完成游戏仍是不合实际的想法。其余在SIM赛车领域比较有名的还有《live for speed》，开发组很有新意地用鼠标辅助来实现车辆的线性控制，效果是不错，只是大众接受起来就是另一回事了，看来玩SIM赛车游戏还得靠方向盘。想追求真实？那也要有真实的银子做基础……

与《GTR2》这样以场地赛为主的RAC不同，另有一个在模拟赛车领域评价颇高的系列就是《理查德·伯恩斯拉力》，比起知名度更高的《科林麦克雷拉力》，前者在专业程度和真实性上要远远高于后者，并且游戏画面在2005年也属一流。开发商使用“Photo realism”这种新技术，使得画面具有当时照片级效果。制作组甚至还在实景赛道中驾车拍摄，然后将实景输入电脑，物理效果和操作感更是没得说。可惜随着理查德的去世，“史上最真实的拉力赛车”从此没了下文。联想科林麦克雷也于不久前去世，这个系列也随之而去，不禁让人感叹赛车游戏的代言车手还真是多灾多难，以后恐怕很难看到以车手名字命名的赛车游戏了（笑）。

由于经济水平的限制，国内SIM赛车一直比较小众。如果你想得到较专业的指导，笔者推介你到“中国数码赛车联盟”和“中国模拟赛车联合会”这两个论坛看看，里面高手无数，必定会得到不少相关知识。

真实赛车游戏

也可以叫“伪真实”赛车游戏……没有前面的SIM做限制，这样的游戏变得好做很多，也更平易近人一些。同时这也是RAC市场中所占比例最大的一种类型。凭着对赛车一定程度真实的模拟，又不会故意为难玩家非得用专业设备才能玩的转；既能满足轻度玩家对真实感受的追求，又不会在上手上设置过高的门槛，于是便诞生了众多我们耳熟能详的作品。比如刚才提到的《科林麦克雷拉力》系列、家用机上的王者《GT赛车》系列、以及今年上半年发售的《超级房车赛之起点》（以下简称《GRID》）。

《科林麦克雷拉力》在国内被很多玩家作为真实系赛车游戏的代表，很大的原因是因为这些玩家很少接触到上一节所说的那些游戏。当然你用键盘玩《科林麦克雷拉力》也很难跑出什么好成绩，但真实度并不是用键盘来衡量的。这类型游戏都把物理系统做得以假乱真，操作难度提升一个档次，以显示自己与市面上普通竞速游戏的不同，同时在一定程度上给予辅助，简化游戏操作。这些对没驾车经历的轻度玩家是很难分辨的。

GT系列是PS系主机上著名的真实赛车游戏系列。著名到什么地步？你去看看《GT赛车5》的一个序章版（也就是试玩版）都可以拿来卖钱，并且销量轻松破百万就知道了。可能在很多论坛里你都见过有玩家说《GT赛车》是最真实的赛车游戏，当然，原因上文笔者已经提过……在笔者看来，GT系列之所以有如此地位，不仅是因为它可以在保留较高真实性的基础上同时拥有轻度和重度玩家的拥护，更重要的是GT赛车还代表了一种品味，一种安逸、奢华的生活态度，其官方译名《跑车浪漫旅》并非浪得虚名。系列历来都有着漫长的开发周期，如今的第



《GRID》的菜单里可以看到《尘埃》的影子



《GT赛车5》处处显露出雍容华贵

5作更是在PS3大不利的情况下都没登场救火，一再延期。GT系列每作收录的授权车辆数量都属同时代之最，对车内部分的真实还原更是无出其右——这时候真实就不仅仅反映在物理和图像引擎上，而是整个游戏自身的价值了。

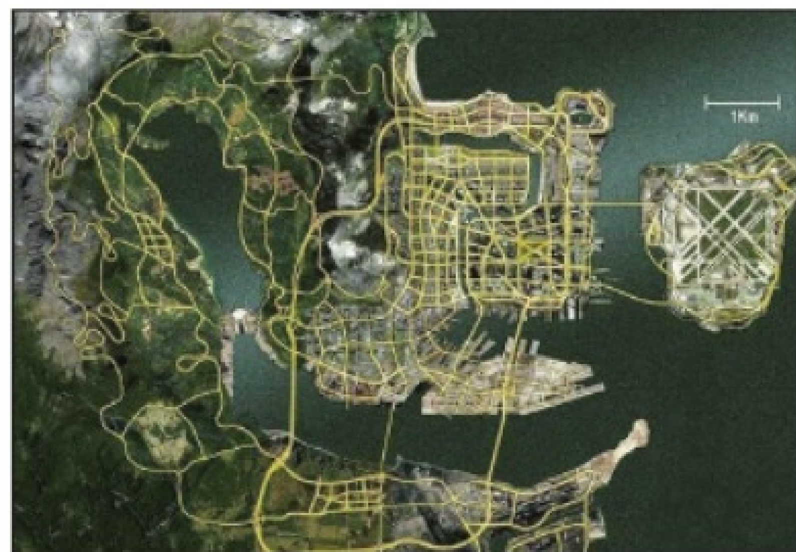
《GRID》（也翻译为《职业车手——排位》）算得上今年上半年的焦点RAC，与《科林麦克雷拉力》同出于Code Master。我们可以在这里看到与《尘埃》相仿的选单画面，熟悉而泛滥的Bloom特效，同时在操作上更向轻度玩家倾斜——不少玩家已经可以用键盘勉强完成游戏了，当然关了驾驶辅助是另一回事。作为微软的Game For Windows系列，本作对于Xbox360手柄的支持竟然高于方向盘。当然我们不能否认Xbox360手柄良好的线性设计（LT和RT键程很长，且在驱动里表现为单独的Z轴）使得其在RAC里的表现要好于大部分廉价方向盘。对非线性的手柄和键盘支持就差了很多，调成车内视角只见方向盘神经质地突然打到最大，看着就痛苦。对于PC上的玩家，买个有线Xbox360手柄回来体验也许是个不错的选择。

另外本作AI作弊严重，经常在你看不到的时候突然发力，然后像个幽灵般出现在你车后。在比赛中当你试图从侧面撞击对手时经常会发现AI的车稳如磐石，自己车却一撞即飞。当然但凡是游戏AI多会作弊，可如何做得巧却是门学问。Code master也是赛车游戏的老牌厂商了，出现这样的问题实在难以自圆其说。

竞速游戏


这只是《横冲直撞》里一个很常见的场面

随着人们生活节奏的加快，快餐游戏占了越来越大的比重。RAC游戏的另一个极端，竞速游戏也因此日渐走红。这里说的“快餐”并无贬低之意，仅指上手快、流程短、迅速就能体验快感的游戏。就像文章开始的《完美机车》，同类还有《火爆狂飙》《横冲直撞》《世嘉拉力》等反响不错的作品。这类游戏特点是除了还有车的样子，其他就跟赛车没什么关系了。或者你把赛车这个建模去掉，换成飞船，它就成了一款贴地飞船的游戏——开个玩笑。《完美机车》前面已经介绍过，下面我们来看看其他作品有何魅力。


《火爆狂飙》提供了足够广阔自由的空间供玩家探索

《火爆狂飙》和《横冲直撞》，之所以把这两部作品放在一起是因为有很多玩家搞不清这两款游戏的区别，前者英文名是Burnout，2009年2月才会发售系列第一款PC版作品；而后者是FlatOut，是PC平台的常客。虽然最初二者关键词里都是一个“破坏”当头，但游戏方式随着系列的发展已经大相径庭。最近的《火爆狂飙——天堂》提供了一个自由度很高且相当庞大的城市，玩家可以做的事情非常多——相对于赛车游戏来说。玩家无需选单，每一条街道都有可能成为你与各类电脑和玩家对手横冲直撞的场所。加入的维修站和加油站又让本作有了探索的成分，可见就算快餐游戏也可以是“时间杀手”。相比之下，《横冲直撞》没提供天堂城给玩家探索，但更强调破坏的快感，游戏无处不在鼓励玩家撞击一切可以破坏的东西，搞些严重破坏还有氮气加速奖励，甚至还有个把所有对手放在一个场地里碰撞厮杀的模式。初看游戏是有点“脑残”，玩到后期难度开始凸显，玩家要权衡什么该撞什么不该撞，稍有差池便只能眼睁睁看着对手飞驰而去。系列发展至今，新近发售的《终极杀戮》俨然就是2代的画面加强版，喜欢尝鲜的玩家只能等待正统第3作的降临了。

至于《世嘉拉力》，没什么好说的，当年活跃在街机厅的部分玩家一定不会忘记这款曾经的赛车大作。如今在PC上安家落户，爽快感没有丝毫缩水。

也许你会发现，上面介绍了这么多，就是少了点什么——没错，那就是《极品飞车》系列。之所以把这个系列单独提出来是因为它所取得的成就是任何RAC都无法比拟的。你可以嘲笑“极品”系列的物理系统不伦不类，爽快感不如《火爆狂飙》，但正是因为《极品飞车》在拟真和娱乐之间微妙的平衡，使得系列在全球有着其他系列无法企及的知名度。2代凭借对Voodoo的支持，画面征服了当时绝大部分玩家，在经历了被EA收购，7、8代的黑夜狂飙之后，9代重归地面，


《极品飞车12》中同样巨大的城市地图，又一场追逐将在这里展开

成为系列最成功的转型作品。可惜一年一作的频率也让后期作品的质量有所下降，接下来10代创意枯竭重回地下，转型真实系的试水之作《极品飞车11——专业赛道》更是恶评连连。好在EA也不想砸了自己辛苦树立起来的品牌，从2006年开始就安排两个团队交叉进行系列新作开发，使得今年的《极品飞车——无间风云》有了两年的开发周期。但遗憾的是，从目前看来《极品飞车——无间风云》的表现和玩家口碑依然算得上糟糕。相信每一个老玩家都希望“极品”系列能经过这几代的阵痛，迎来下一次的新生。

与人斗，乐无穷

一款RAC无论有多么优秀，终日和一群又傻又笨还不时作弊的AI比赛终究会让人感到厌烦，多人联机模式已经成了不可或缺的一部分。都说“与人斗，乐无穷”，没有进行过多人游戏就不算完整地体验了一款RAC。然而出于众所周知的原因，国内想要实现这一目标对很多玩家还是遥不可及。所幸的是还有一些厚道无比的作品——《GRID》《科林麦克雷拉力——尘埃》《世嘉拉力》《完美机车》这些游戏的Online模式都是不需要验证游戏的。事实上就算是一款素质平庸的游戏，在国内也会因为方便的联机而加上不少分。很多优秀的赛车游戏也正是因为联机不便在国内遭到埋没，实在是相当可惜。

RAC各游戏类型并没有决定它们地位的高低，不管是SIM还是竞速，都有其固有的玩家群乐在其中。未来的RAC会如何发展，靠PC平台上难以统一的控制器是无法预测的。我们只能期待下一代家用主机的发售会带来新的控制理念，也许到那时候RAC就会站到一个新的起点，去寻找变革的突破口。



非典型EA作品
——探索《死亡空间》

■江苏 十大恶劣天气

一向以制作快餐游戏而闻名的EA在经历了2007财年的巨额亏损后，对自己的产品线进行了重新定位，不再为销量而片面追求轻度玩家市场。一方面继续收购具备强大研发实力的开发组，另一方面关闭原有的“老迈”工作室，甚至放弃了曾经被视为摇钱树的007品牌。继《孢子》之后，《死亡空间》（Dead Space，下文简称DS）成为第二款“非典型性”EA游戏——其标志性特征就在于，原本的快餐，现在变成了剧情、直观表现和游戏性样样出类拔萃的大餐。

太空恐怖小说的背景分析

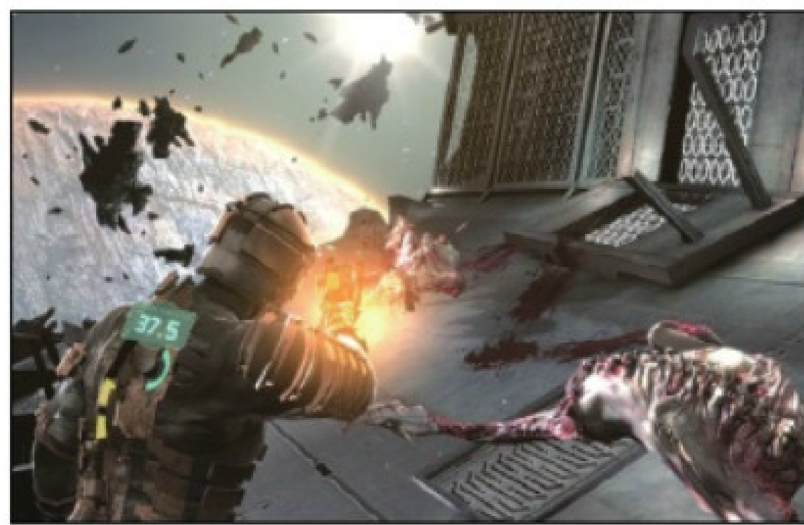
2007年DS宣布之初，笔者曾经写过DS的前瞻，当时感觉依照EA一贯的作风，这是赶在《异形》电影30周年之际推出的一款“应时”作品（DS中的怪物名为Necromorphs，与异形的正式名称Xenomorphs仅有3个字母的区别，更不要说“以救援队员为中心人物前去拯救早已被感染的人类飞船”这一俗套剧情了），游戏可能以Cos电影剧情和血腥元素作为卖点。而拿到游戏后，才发现这副印着“EA出品，必属快餐”的有色眼镜真是让人大错特错……

游戏在2008年10月14日（Windows版为20日）发售前，EA在3月份就已经推出过DS同名漫画，在10月28日又推出游戏的动画DVD——《死亡空间——坍塌》，期间还有官方互动网页的上线。4种娱乐媒介并不是孤立的，它们共同谱写了整个故事：游戏版本身讲述了C.E.C（和谐矿业公司）工程师Isaac Clarke前往发出救难信号的巨型采矿船——“石村号”进行救援任务，并遭遇外星生物的故事。而即便在通关后，依然对整个故事的来龙去脉有着极大疑问，如主角苦苦寻找的女朋友Nicole Brennan的生死、“神印”的真实面目等。在早先推出的漫画作品中，补充叙述了整个游戏的背景：在游戏故事上演的200年前，Michael Altman在地球上发现了“神印”，他认为其中包含了宇宙万物的秘密，以此成立了“统一教”。在这200年时间内，“统一教”成为人类世界影响力最大的宗教，掌握了为数众多的政治、经济资源。在游戏故事发生前，外太空殖民地Aegis 7上发现了新的“神印”，殖民地长官Hanford Carthusia秘密将这一信息报告给地球“统一教”高层，有“统一教”背景的C.E.C派遣石村号前去将“神印”带回地球。漫画以殖民地军士Abraham Neumann的视角，全面展现了开采行动启动前，殖民地上人们在“统一教”极端教义和不明外星生物精神力影响下的死亡与混乱。



四种娱乐载体共同谱写太空恐怖小说，以上从左到右依次是剧情作者安东尼·约翰逊的代表作《废土》，以及《死亡空间》的漫画版、游戏版和动画DVD

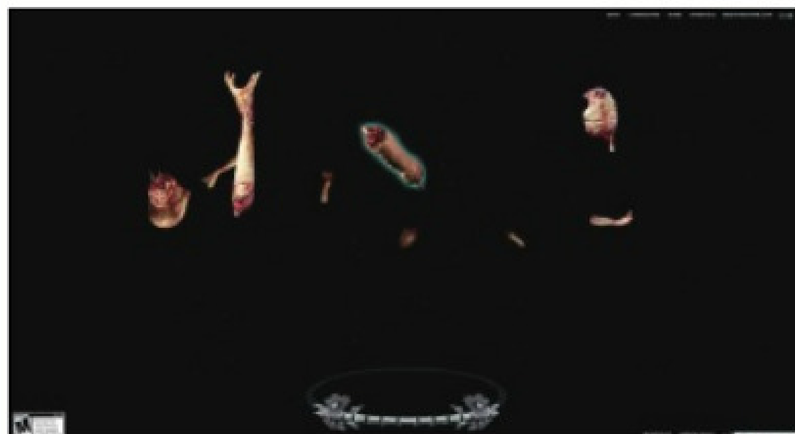
动画版——《死亡空间——坍塌》则以保安队长Alissa Vincent的视角叙述了“石村号”灾难的来龙去脉：“神印”让殖民地的人们陷入疯狂，不断上演的谋杀和自杀事件刺激着每一个生者的神经，也让船员分成了两大派系：无神论者认为“神印”是一个邪恶的物品，应该让它呆在自己原来的地方；而占据船员数量1/3的“统一教”教徒们则坚持将其运回地球，血腥的死亡在他们眼中不过是升入天堂的必经之路罢了。在教徒Mathius舰长的坚持下，“神印”被运送到了“石村号”的货舱之中，尽管船员本身对此一无所知，事实上，整个探测任务是“统一教”高层指使的非法任务。起航前，两名矿工前去一个失去联络的殖民地驻地调查，其中的一名矿工亲眼看到女友在自己面前自杀，临终遗言是“它们需要我们的尸体！”（异形正是通过感染人类的尸体来进行繁殖的）。矿工带着女友的尸体乘坐太空梭不顾舰长禁止停靠的命令驶回母舰，而尸体在飞船离开殖民地前就已经被异形感染，这也是整个“石村号”全灭的起因。



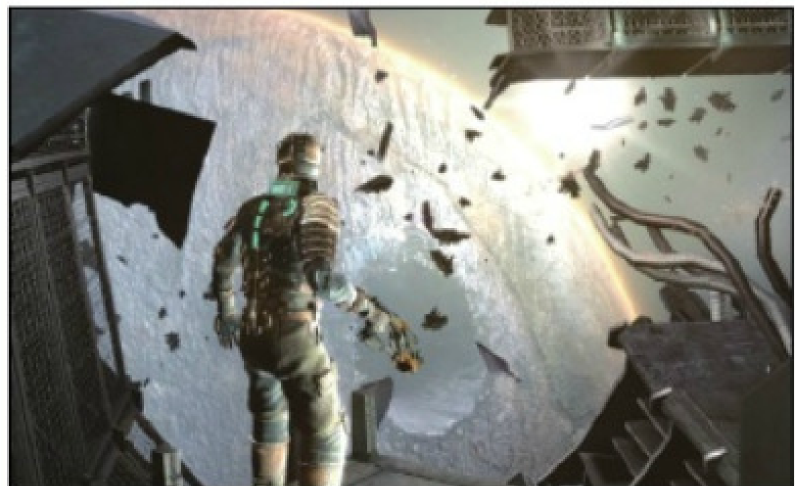
太空行走下的不断减少的氧气和攻势不减的怪物，让游戏的流程分外刺激



《掠食》中的“失重环境下战斗”，在DS中得到了进一步的发挥



互动主题网页



人在未知太空环境中的渺小和无助是提供源源不断恐怖感的“发动机”

在船员不断突变为怪物，整个“石村号”面临灭顶之灾之际，船员中的无神论者和“统一教”教众也发生了巨大冲突，认为应该将“神印”送还殖民地的Kyne博士在争执中不慎将镇静剂的针头经过眼球刺破了Mathius舰长的大脑。在遭到教众的追捕后，Kyne博士逃离现场，并开始着手破坏飞船的航电系统，他认为“石村号”绝对不能将这场灾难带回地球。另一方面，Vincent率领的保安小组的首要目标是尽可能拯救船员的生命，他们一方面要阻止博士的举动，另一方面还要从怪物的口中救下同伴。最终寡不敌众的保安小组只剩下Vincent一人，她留下一个警告其他船只的视频后，打开气闸，选择了与舱内的异形同归于尽。与此同时，前来执行救援任务的Kellion号太空梭也准备登陆“石村号”，他们并不清楚等待着自己的究竟是什么……

游戏版中散布在巨大船舱中的受害者生前视频和文件，看似是从《生化奇兵》中“参考”过来的设计，而实际上，这些周边信息同漫画与动画组成的“前传”有着千丝万缕的联系。只有结合了4种娱乐媒介（包含官方主题互动网页）后，整个《死亡空间》故事才算真正展现在我们面前。原来在200年前“神印”被发掘后，地球政府对“神印”展开逆向工程，并将其复制，放置在外太空的不同殖民地中秘密进行外星生命体研究，Aegis 7就是其中的一个试验场。“神印”的作用并不是创造外星生命，动画版中揭示了它可以用来封印异形Necromorphs，因此它对于军方而言就是异形生命研究的一个“保险栓”。在数十年前整个基地就已经废弃，所有试验存在的证据被全部销毁，但由于“统一教”的开采，出土后的“神印”失去了作用，结果导致被封印的异形主脑再次活动，它一面让殖民地的民众在精神上陷入疯狂，开始自相残杀，以提供“原料”（尸体）来为自己的繁殖做准备，另一方面也散布寄生怪物来感染整个殖民地。而“神印”也开始制造幻象来警告人类，早已经死亡的主角女友Nicole在游戏中的登场，就是“神印”为引导主角将其归还而制造的幻象之一。另一方面，地球政府也派遣战舰来销毁一切，救援小组中的电脑专家Kendra Daniels，实际是地球政府派遣的卧底。三方力量都希望影响主角Isaac Clarke的行为，从而达成自己的目的，或者说，玩家就是整个阴谋中的一枚棋子。

以电影、动画和小说方式来对游戏的剧情进行扩展，一般都是采取“事后诸葛亮”的方式：待游戏卖座后，再利用游戏的影响力来推出相关的周边产品。这里最为典型的例子就是《光环》系列，在初代制作完成后，Bungie工作室将相关的设定资料交由以科幻小说作家艾瑞克·尼伦德领衔的团队进行整理，并最终诞生了四部堪称太空军事诗史的文学作品，除第二部外，三部作品均补完了三款游戏时间线之间的空隙，丰满了整个游戏的世界观。而这种成功的文学与游戏之间的情节互动毕竟是少数，更多的是拿游戏的基本人物关系和背景进行创作的那些只能算是同人作品的“官方小说”了，如以“汤姆·克兰西”系列的Ubisoft军事题材小说（《分裂细胞》系列、《幽灵行动》系列，以David Michaels的笔名推出，大都为“克兰西运作中心”的“枪手”作家执笔），与游戏的主线剧情已经关系不大，更不要说是《末日战争》这部早于游戏8个月推出，却可以在扉页上大言不惭的标注有“来自于Ubisoft本年度销量最高游戏的官方小说”这种欺世盗名的行为了。以不同载体谱写的整个DS的剧情，是一个完整的整体，或者说，从一开始，DS在剧情上就体现出了极大的野心。DS的编剧是英国著名科幻惊悚小说家Antony Johnston，他最著名的作品就是末世风格漫画《废土》。在整个DS中，也体现着死亡与绝望混合后那令人窒息的恐怖氛围。游戏中大量一语双关的对话，以及全部关卡首字母拼接出来的那句让人感觉透心凉的短句，也出自他的手笔。DS对未来外星开采和运输进行了完善描述，如工人的装备、“行星碎裂”技术、矿船的布局、重力索的设定，均体现了作者深厚的硬科幻创作能力。

青出于蓝胜于蓝

不少玩家将DS称为“太空版的生化危机”，从整体上看，DS基本是以《生化危机4》（下文简称Bio4）为Gameplay参照设计的，包括通过弹药配给和主角生命值的限制来增加生存的压迫感，越肩视角战斗、装备购买、枪械升级等设计。

Bio4和DS在射击过程中人物均无法移动，战斗的要点都在于武器的正确使用。不同的是，Bio4更强调“选择正确种类的武器”，利用敌人的受创硬直和主角的“大硬直”（换弹）之间的时间差来和敌人周旋，而在DS中更强调武器的正确使用方式，对诸如弹容量、重装时间这样的枪械性能并没有太高的要求。这也导致Bio4中的枪械属性数据，放在DS中意义并不大，本来就很稀少的升级道具，自然只能放在最好用的武器的最关键属性上。为避免在流程中出现弹药补给被“无用”枪械分流，不少玩家从一开始就将离子焊枪抛售，大多数的流程都是靠插雷枪、电锯枪外加Force Gun三大神器冲锋陷阵。低级枪械在升级后的效果提升并不明显，枪械升级系统的设计失衡，应该也是游戏为数不多的瑕疵之一。

DS中始终伴随的死亡压迫感不仅仅是弹药数的“吝啬”带来的，更重要的是前所未见的怪物攻防方式：子弹主要依靠打倒怪物后随机掉落的道具补充，如果靠火力全开式的“乱射”，那么玩家的“投入”和“产出”将完全不成正比，



游戏第四章的开头，之后战斗的难度陡然提升，让人意识到前三章只不过是让玩家进行的热身运动

所获得的弹药甚至还无法弥补消耗，几次战斗之后就只能和怪物们玩肉搏了。DS中绝大多数怪物的头部和躯干部位均不是其弱点所在，以最基本的人形双刀怪为例，攻击其身躯要耗费将近10发子弹，而针对其弱点，很快就能将其“扑杀”。说起来轻松，而实际上通过战斗中的试探来找到每种怪物的弱点，本身就是一件风险极大的事情，即便对它们的行动特性烂熟于心，在怪物冲过来与自己亲密接触之前准确命中其要害，对于玩家而言也是极大的考验。那种生死一线间的紧张刺激足以让人窒息，这绝对不是Bio4中那些行动缓慢，最多只会玩飞刀飞斧的僵尸大叔大婶们所能带来的刺激。可以说，DS的难度很大程度上是由怪物带给玩家的压力，而不是直接的杀伤力造成的。如果说一般动作冒险游戏中敌人拥有的是“立足于伤害主角”的AI，那么DS中怪物们拥有的则是不把玩家撕成碎片誓不罢休的邪劲儿。折断它们的双腿，怪物依然爬行着冲向屏幕。想靠一味的退让，最终只能让自己死得更快、更惨。在DS中，玩家不将怪物“玩”死（指用最合理的方式对其实施绝杀），那么接下来脆弱的你注定会被它们轻松“玩死”。即便能应对单一怪物和小范围的群殴，待游戏流程进入中盘后，以重生怪为代表的“媚态丛生”的“不死系”超级怪物们接踵而至，让玩家刚刚适应的杂兵战变得分外难缠。


恐怖与血腥是游戏中的两大基调

当然，EA Redwood Shores还没动过把玩家逼疯、虐残的歹毒念头，减速特技这一与子弹时间有异曲同工之妙的设计，让战斗的难度不至于到令人发指的程度。不知道是设计失误还是制作组故意为之，怪物的行动均被限制在一定的区域内，不会对玩家实施穷追猛打。比如第一次遭遇的大型怪物“猩猩怪”，玩家只要在其行动区域的边缘（连接船长室的台阶）向后退一小步，就能让刚才还张牙舞爪的大块头调头就走，将其弱点——后背留给玩家，任凭我们操起武器撵上去追杀，颇似搞笑卡通片的桥段。

氛围感的营造

作为一部集大成的作品，DS画风明显受到《毁灭战士3》的影响，昏暗光线下的金属质感和血腥气息扑面而来。就表现技法来看，DS是“惊悚片”而非“恐怖片”，在总体的压抑氛围下，依靠突然性来刺激玩家的神经，这一手法很容易让玩家在不断被重复刺激后，变得审“恐”疲劳。在DS中，令人窒息的绝望气息贯穿始终，没有留给玩家任何放松的机会，这种出色的氛围感，与游戏的节奏控制有着很大关系。

即便玩家很清楚游戏的流程是“探索→战斗→探索”这样的固定循环，不可能安排两场相隔很近的战斗，但就是“情不自禁”地在探索流程中始终提心吊胆。游戏中怪物的登场方式皆不按照常理出牌，捣坏天花板后从天而降、掀开窨井盖之后钻出地面、如同蛮牛般撞开货物直接扑向主角，甚至在真空、失重的真正死亡空间下，依然有怪物向玩家发动360度的全方位攻击。进入狭窄场景，玩家很自然的会时刻提防在一阵怪叫后，身后会不会伸出一双“纤纤玉手”。在进入宽敞场景后，又会联想到这里会不会有大型怪物指挥着一群小喽喽对玩家展开围杀。即便在非常狭窄的封闭通道内，无孔不入的爬虫异形依然有可能从哪个不起眼的缝隙中冒出来撕咬主角。一堆早已倒毙腐烂的尸体，也许一眨眼后就会变异为一群怪物……如果说《恐惧》（F.E.A.R）中的诸多“神棍”式惊悚效果只是为了单纯地吓人，那么DS中场景中的任何一个异动或响声，随时都可能变成货真价实的威胁。尽管战斗并不占据太多流程，但由于怪物们的出境不分时间、不分地点，玩家的心始终是悬着的，其紧张体验，并不会因为场景中暂时没有敌人出现而有任何的衰减。

在Bio4中，为了让玩家的紧张感始终能维持在一个高水准，小林裕幸采用QTE按键反应系统，这使得玩家即便在过场动画中都不能有任何的松懈。而在DS中则反其道而行之：最令笔者震撼的一幕并非是最终Boss“主脑”的登场，而是游戏前期第一次遭遇到的触手怪：Isaac在前进过程中被从不远处拐角伸出的粗长触手掀翻在地，然后四脚朝天被触手拖走，此时画面上的HUD全部消失，镜头的机位也调整到了地面跟随着Isaac的移动而移动，这完全就是过场动画的表现效果了。第一次看到这一幕，笔者首先联想到的就是HALO2中士官长被尸脑兽（虫族主脑）触手拖走的一幕，以为这仅仅是游戏进行叙事转场的一个表现手法，而在主角被拖入墙壁上的裂缝之后，屏幕上却直接跳出“游戏结束”的提示。第二次开始时，笔者瞪大眼睛，生怕错过了屏幕上出现的用于逃脱束缚的QTE按键提示，结果当然是一无所获。死了N次之后，无意识的发现在这一“过场”中，依然可以控制人物的手臂进行射击，尽管没有准星让瞄准非常困难。而控制着完全丧失平衡和重心的Isaac对触手上黄瘤射击，才是脱险的唯一方式。这一经典处理方式，不知道是对Bio4中被滥用的QTE的发展，还是嘲弄。

高明的恐怖片可以让观众害怕，但又无法抵挡惊吓所带来的快感，所害怕、被禁忌的东西，在适度刺激下反而会在潜意识中接近、向往。同样，高明的恐怖游戏，会让玩家玩上一章节后就立刻退出，但回到正常生活中之后却对那种时刻提心吊胆的感觉念念不忘，这说的大概就是《死亡空间》了吧。P


和大多数的“太空杀虫”题材科幻作品类似的是，游戏中的怪物依然非常惧怕火焰


隐藏服装



电脑游戏汉化中的问题及语言文化对翻译的影响

■福建 汪哲 刘维

编者按：初收到这篇投稿时多少让我吃了一惊，正儿八百地以近乎论文的文风来写一篇以游戏为主题的文章，在这些年的读者投稿中也不多见。当然，讨论游戏翻译和汉化的文章以前也有过不少，但从作者的信件所提及的内容来看，两位作者似乎将本文作为一个课题来研究，并在写作中得到了学校教授和专门机构的帮助。我觉得这是很好的事，如果每位玩家都有将学与玩结合起来的精神，那么还有谁会指责电子游戏是“精神鸦片”或“电子海洛因”呢？这也是我决定刊登本文的第一原因吧。

引言

2008年，网络游戏在中国网络应用中排名第7位，2008年6月的使用率为58.3%，玩家规模达到1.47亿人。无论是网络游戏还是单机游戏都有无数狂热的玩家，电子游戏已渐渐成为中国人业余时间的重要娱乐方式。类似美国好莱坞电影占据大部分中国电影市场，国外优秀的电子游戏也占据了绝大部分中国游戏市场。同影迷期待看到有中文字幕或中文配音的外国电影一样，广大的游戏玩家也希望玩到将外文翻译为中文的优秀进口游戏，这自然要用到翻译。相对于司空见惯的电影配音翻译，国内游戏翻译行业状况如何，存在哪些问题，目前并未引起足够的重视。本文将尝试对这一问题展开讨论，通过对目前游戏翻译现状的分析来探讨影响游戏翻译的因素。

一、游戏翻译的现状及与语言、文化的关系

自互联网兴起以来，国外游戏如潮水般席卷中国游戏市场，从目前来看，外国制作游戏所用语言基本以制作团队所在国的语言为主，多为英语、法语或西班牙语。所以对于绝大多数中国玩家来说，要想体验这些优秀的游戏大作，要么学习外语玩纯正的原版游戏，要么就得玩汉化版本，显然后者较为现实，这就推动了中国的翻译汉化行业的发展。

但由于种种原因，国内代理商发行的中文版国外游戏屈指可数，而得到正式授权的汉化团队也寥寥无几，于是国内兴起了许多民间翻译小组，他们招募各方面人才进行翻译工作，为国内玩家提供了许多游戏的中文版本。官方汉化和民间翻译，两者各有优势和劣势，而且他们的翻译水平参差不齐，既有优秀的汉化作品，也有错漏百出的作品。

语言和文化是翻译中最为关键的两个环节，在游戏行业迅速发展的今天，游戏的文化多元性充分体现出来，游戏中越来越多地体现了各国各民族的历史、文明、生活、社会观念等内容。游戏的翻译也不再像以往那样纯粹，译者不能简单地将英文单词和句子翻译为表面相对应的中文词语和句子，翻译者需要更多地考虑语言和文化的因素。

但是，由于现实存在的语言、文化等差异，翻译者在翻译时会用不同的思维和意识来翻译，这就有可能导致翻译出来的东西不能表现出其本意，所以出现各种问题。

二、目前游戏翻译存在的问题

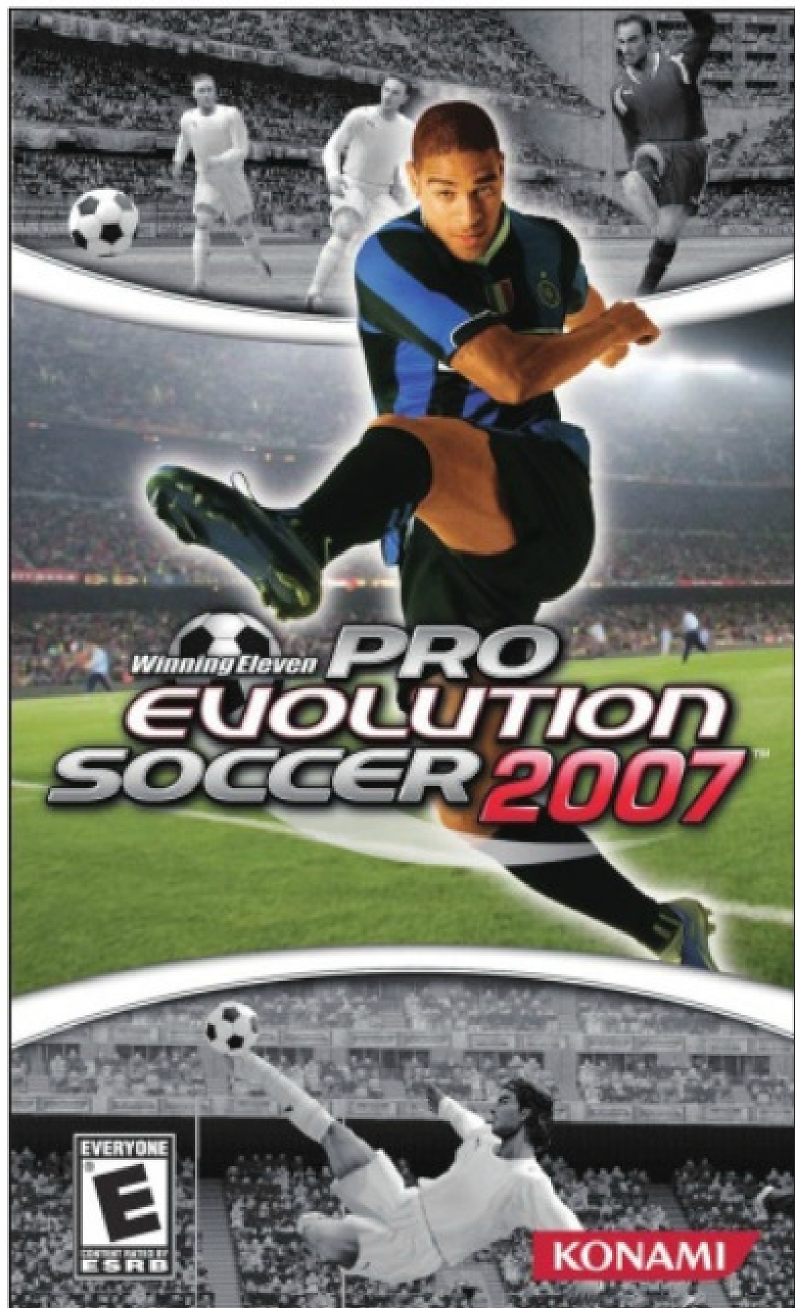
1.游戏名称过分直译

一款游戏，无论其制作如何精美、内容如何精彩，没有一个好的名称是很难吸引玩家目光的。就外国游戏而言，不能把游戏名称恰当地翻译成中文也很难赢得国内市场。

纵观目前对外国游戏名称的翻译状况，将游戏名称直译成中文是最普遍的方法。从实际情况看，直译法可以将大多数游戏名称正确合理地翻译成中文，也可以让玩家初步了解一款游戏的内容。但是直译法并非万能钥匙，一些游戏的名称不适宜直译，因为直译后无法传达其英文名称所要表

达的真正意思。因此在游戏名称的翻译上需要译者对游戏有深入的理解。

以风靡世界的足球游戏Pro Evolution Soccer为例，它的中文版本被翻译为《职业进化足球》，而这款游戏在日本发行时叫Winning Eleven，中文翻译为《胜利十一人》。《职业进化足球》这样的名称不免让人产生疑惑，足球也能进化？是从古代进化到现代还是从业余进化到职业？但不管内容如何，如此奇怪的直译名与此游戏所倡导的纯粹、真实、畅快的足球是不相符的。因此，绝大部分中国玩家们还是采用传统的"俗称"，叫它《实况足球》——因为它真实，所以叫实况（编者按：实况这一名称也有部分原因是源自早期超级任天堂上的系列同名作品）。



职业进化足球还是"实况"？这似乎很好选择



凯恩与林奇——我们不是死人！

再如动作游戏Kane&Lynch：Dead Man，最初翻译为《凯恩与林奇——死人》。按照中文翻译的意思来看，凯恩和林奇是两个死人，或者说凯恩与林奇代表死人的意思。但玩过这款游戏的人都知道凯恩和林奇是游戏中的两个亡命天涯的主角，他们经常面临绝境，在枪林弹雨中战斗，在生死线上挣扎却大难不死，这才是"Dead Man"的真正含义，所以后来的翻译基本都改为了《喋血双雄》。因此在游戏名称的汉化中，翻译者必须先对游戏有深刻的理解才能避免产生如此巨大偏差的翻译。

2.望文生义的名称翻译

游戏的英文名称往往都是十分简单的单词，但越简单的单词却越不好翻译，在目前出现的游戏中要么翻译得索然无味，要么出现望文生义的翻译。索然无味倒还可以接受，望文生义却是需要努力杜绝的。



半衰期变成了半条命，并最终被沿用下来

首先要说的是大名鼎鼎的《半条命》（Half-Life）。也许资深玩家对《半条命》这样的翻译津津乐道，毕竟这个名字陪伴他们度过了美好的童年、青年甚至中年的游戏时光，他们也不会追究这样的翻译有什么问题，甚至会喜欢"半条命"这个名字。虽然如今《半条命》已经成了一个传奇，也不会有人提出要把这个名字改正，但从对玩家和游戏负责的角度来讲，我们不得不说这个游戏在最初被翻译成这个名字是错的，Half-Life在牛津高阶英汉双解词典中解释为：The time taken for the RADIOACTIVITY of a substance to fall to half its original value，翻译成中文就是"半衰期"的意思，这个看似有点科幻的词语也与游戏内容相符。但由于这款游戏十分经典热门，一出现在中国市面，"半条命"这个名字便成了每个热爱电脑游戏的玩家茶余饭后谈论的焦点，因此这个被错译的名称也就以讹传讹，迅速传遍大江南北。



《狩魔猎人》的正确译法已经被越来越多玩家使用

另外一款游戏The Witcher，基本都翻译为《巫师》。英文字典都没有这个单词，之所以翻译为"巫师"，大概是由于译者认为Witch有女巫的意思，所以Witcher就是男巫了。其实Witcher是魔幻游戏中的狩魔猎人的意思，而且玩过这个游戏的人都知道翻译成《巫师》不妥。像这样望文生义的翻译例子还有很多，在此不一一列举。

3.对某些领域的知识缺乏了解

电子游戏发展到今天，其内容已经扩展到了人们生活的方方面面和各个领域：从古代到未来虚幻，从战争到城市及建设，从体育到航天科技……不一而足。不少翻译者因为缺乏相关知识，致使翻译闹出不少笑话。

军事题材的游戏向来是最受玩家们喜爱的游戏类型之一，因此这类游戏的翻译错误也最常见。译者对许多武器装备的专业术语只有模糊的概念，很多时候他们知道其物却不知其名。例如将"武器挂架"翻译为"武器塔门"，将"瞄准指示环"翻译为"瞄准盒"等。在经典游戏《生化危机3》（Biohazard 3）中，有一把手枪Magnum Gun，游戏中翻译为"军用手枪"。就算这把枪是军方专用的手枪，但军队使用的手枪型号数不胜数，那游戏中这把枪到底是哪个型号？这样的翻译未免让人感觉有蒙混过关的嫌疑。Magnum是一种手枪子弹的名字，可以叫做"麦林子弹"，而左轮手枪就是使用这种子弹，且在游戏中的那把手枪也是左轮手枪，所以应翻译为"左轮手枪"为宜。

体育竞技类游戏是另一个广受欢迎的游戏类型，但翻译者中也有不少人对体育不甚了解。比如在《足球经理2008》（Football Manager 2008）中有一句话"Spanish boss was spotted in the stadium"，译者竟翻译为"西班牙的老板出现在了看台上"！如今在欧洲一些足球的发达国家，如英国、西班牙，

大的俱乐部的教练已经渐渐被人民称为Boss，而不再是Coach（当然正式的称呼还是Coach）。因为现代足球发展到今天，在这些大俱乐部中，教练已不再只负责训练，而是在球队财政、设施建设、球员转会等方面获得了更多的权利，简单地说，教练已经成为球队管理层的一员。

4.语言、文化差异的影响



魂斗罗！这个似乎不用再特别翻译了

翻译是跨文化的交际行为，翻译的目的和特点是语言文化的交流，所以熟悉两种文化和掌握两种语言对翻译者来说是同样重要的。游戏也并非单纯的娱乐工具，它承载了各种不同的宗教、习俗、语言和生活方式。不同的文化对翻译者翻译国外的游戏多多少少会产生影响。

玩家们儿时的美好回忆之一——《魂斗罗》，可以说在80后玩家中无人不晓，然而却少有人知道“魂斗罗”这三个字的意思。这个游戏的英文为Contra，那“魂斗罗”三字从何而来？Contra译成日语后是コントラ，而コントラ对应的汉字就是“魂斗罗”，在日语中意为具有优秀战斗能力和素质的人，就好像“物语”在日语中为故事或历史的意思一样。然而又有多少中国人学过日语，译者应当意识到语言和文化差异所带来的理解障碍。


充满街头文化的《侠盗猎车手》系列向来不好翻译

在《侠盗猎车手——圣安德列斯》（Grand Theft Auto：San Andres）中，美国黑人帮派里小混混们的俚语和说唱让玩家们领略了美国黑人街区的文化。游戏对话中充满了各种粗言秽语，“Unk ass bitch”“Motherfucker”“you lil（little）son of bitch shit！”“Eat my shit！”等词句在这个游戏中也只能算是小意思，还有很多不堪入目的俚语和对话。因此如何把这些词句翻译成中文对任何翻译者来说都非易事。首先，要把这些英语中的俚语翻译成中文的俚语就十分困难；第二，就算有人能把它们准确地翻译出来，那些极度不和谐的文字也很难让中国人特别是相关文化部门接受，毕竟这些语言在美国是俚语文化中重要的部分而在中国则被视为文化中的糟粕。

三、我们应该采取的应对策略

1.游戏名称的翻译对策


必须承认《古墓丽影》是个绝妙的译名

看一看中国传统翻译理论，从释道安的“案本”（意为按照原文的本意）到严复的“求信”、到傅雷的“神似”、再到钱钟书的“化境”，都离不开忠实这个原则。而时至今日仍然有很多学者赞成“信、达、雅”这三个标准，因此我们认为游戏名称的翻译也应当遵循三个原则：翻译要让人能够看懂；翻译出来的名称要与游戏内容相符；翻译要尽量生动。

目前游戏名称翻译存在的问题基本就是没有达到这几点原则的要求。



如果翻译成《超能特警组》的话，似乎的确少了点什么

要解决出现的问题，使翻译更准确，翻译者应当做到以下四点：

①要有扎实的外语基础，熟悉不同词语的不同用法，改变将单词逐一翻译成中文的思维模式，才能避免出现望文生义的翻译和过分直译。

②游戏名称和游戏内容是一个整体，名称的翻译要基于游戏内容。当一款游戏刚刚公布还未上市时，翻译者要根据官方的游戏介绍和公布的预告视频来了解游戏，这样才不会出现牛头不对马嘴的翻译。就如Far Cry，如果译者单凭名字来翻译，真无法想象会译出什么名字来。根据游戏内容翻译成《孤岛惊魂》，这既符合游戏的地点，也符合游戏神秘惊悚的氛围。又如《古墓丽影》（Tomb Raider），由于游戏中的女主角劳拉身材一流，身手敏捷，翻译者由此将平淡的Tomb Raider（盗墓者）一词翻译得栩栩如生。

③翻译者了解游戏文化，包括本国和外国，把自己的思维、情感融于游戏，用游戏的思维和语言来翻译。当译者接近这一境界时，就能将整个

游戏的意境用传神的文字翻译出来。就如著名的游戏Never Winter Night，官方翻译《无冬之夜》，而那些对“无冬”有着深切热爱，怀着深厚感情的玩家则创造出了《夜在绝冬城》的美妙之译。

④译者要考虑到语言差异对翻译的影响，让玩家能获取足够信息的翻译才是成功的翻译。如一款名为F.E.A.R.的游戏就有《极度恐慌》的翻译版本，从英文名称一看就知道是由4个单词的首字母组成的缩写：First Encounter Assault Recon，这是游戏中特种部队的名字，其命名方式类似美国现实中的S.W.A.T.特种部队（Special Weapons and Tactics的缩写）。虽然该游戏的命名显然是制作者有意要组成Fear这个单词来说明游戏气氛，然而只看中文翻译的中国玩家就不能得到这一信息，从而影响玩家理解游戏剧情。从目前来看最合适的翻译是《超能特警组》或直接用《F.E.A.R.》。这种情况是由于英语和汉语用法上的差异造成的，译者应该注意英语的这种使用方法，并思考如何翻译成中文后既能反映出其表面意思，又能体现出其隐含的信息。

2.游戏内容的翻译对策

游戏内容的翻译主要包括两方面的翻译：

①各种名词的翻译，包括人名、地名、物品名、单位名等，这类翻译通常比较简单，出现错误的几率不大。但有时候，究竟采取音译还是意译却出现了不少争议。如对于一些奇幻游戏中出现的人名，有时不是现实中存在的姓名，如《魔兽争霸》（WarCraft）中的Muradin Brozebeard，官方的翻译为“穆拉丁·铜须”。而有人认为“Brozebeard”为人物名字的姓，因此应用音译翻译为“莫尔丹·布朗兹比尔德”。其实不然，在奇幻游戏中，无论人名、地名、武器、魔法都极具魔幻色彩，翻译出的文字不能太现实化。毕竟里面的人、兽都非平常之物，名字自然应该不同寻常。就像《哈利·波特》系列中的一个人物Sirius Black，没有用音译翻译其名字而是翻译为小天狼星·布莱克。不管如何，译者应多了解西方的奇幻文化，这种奇幻世界是一个完善的系统构成的虚幻世界。

②游戏剧情的翻译，游戏剧情基本由对话、叙述、说明等文字来交代，所以这部分的翻译不但工作量大，而且对翻译者提出了更高要求。“踢牙老奶奶”是一句产生自网络社群的流行语，出自我国台湾英宝格股份有限公司于2002年11月30日在台湾地区代理发行的RPG电脑游戏《无冬之夜》的繁体中文版中的错误翻译。“我抬头看到一位老奶奶慈祥的脸。我抓住她的手……但她竟然一脚踢到我的牙齿。”此处“一脚踢到我的牙齿”是一句误译，原文应该是英文成语“kicked my teeth in”，译为“漠视对方，粗暴对待”。后来，“踢牙老奶奶”被广泛地借作为“错误的翻译”“差劲的翻译”“不知所云”的同义语使用。



《无冬之夜》，在爱好者群体中其实还有着更多的好译名

翻译者不但要熟悉游戏情结，还必须掌握许多领域的知识。有的游戏要求译者了解历史，有的要求懂得物理化学，有的要求精通军事。面对如此多越来越“专业”的游戏，翻译者应该及时补充各方面的知识，加深对西方世界的了解，翻译时分工合作，互相配合，参考其他同类游戏的翻译。如在《三角洲部队》（Delta Force）中，出现了“美国第82空军”这样一个番号，了解军事的玩家都知道美国空军没有这样的编号，所以根据实际情况和游戏前后剧情译名可改为“美国第82空降师”。

四、结语

如今，玩游戏已不再是简单地追求过关的兴奋、胜利的喜悦或杀敌的刺激，游戏也不再是一些简单的程序和命令了。《刺客信条》（Assassin's creed）将中世纪的耶路撒冷，大马士革每一个角落的城市面貌还原给玩家，玩家认识了十字军，圣殿骑士的服装、旗帜，与其说这是一款游戏，不如说它是一本活灵活现的历史书。玩家们希望去品味游戏中的每一句话、每一个眼神、每一个动作，想要在游戏的虚拟世界中寻找现实生活的影子和寄托。因此游戏翻译也要走向一个新的层次。

语言是文化的载体，翻译不仅是语言的转换，更是文化的传真。译者应当有强烈的文化意识，不仅熟悉两种语言，更熟悉两种文化，并在翻译中充分考虑两种文化的差异，让翻译真正促进文化交流。就游戏翻译而言，仅是翻译领域的一部分，尽管各种翻译所需的专业知识、翻译方法不尽相同，但有两样东西是任何翻译者都不可或缺的：即对不同语言的掌握和对不同文化的熟悉。游戏翻译者不仅应该努力为中国玩家提供更好的翻译，更应该承担起促进中外文化交流的职责。

（注：感谢福州大学外国语学院陈小慰教授指导撰写本文，本文亦得到福州大学本科生科研训练计划项目资助） P


《刺客信条》这样的游戏，也对翻译提出了更高要求



决战星光之地
——WGT 2008全球总决赛报道

■北京月桥

2008年12月12～14日，WGT 2008全球总决赛在北京星光现场隆重举行。这是2008年内最后一个大型电子竞技赛事，堪称2008年中国电竞的收官之战。WGT 2008共设4个广受玩家喜爱的电子竞技项目，分别是：《魔兽争霸III——冰封王座》《星际争霸》《职业进化足球2008》与DOAT，此外，作为WGT赛事一贯的重要组成部分，电脑机箱MOD大赛依然呈现在观众面前。2008年的中国电子竞技，整体来看并不让人满意，一些传统赛事呈现出不太乐观的趋势，更有几项质量很高的赛事在2008年停办，被中国玩家寄予厚望的WCG世界总决赛，由于老将们纷纷在预选赛折戟，中国选手也没有取得好的成绩。从种种迹象看来，WGT 2008的举办情况本该让人不敢给予太高期望，但实际上的效果却完全出乎意料之外，北京的电竞爱好者对比赛投入了极大热情，决赛的两天里星光现场每天都是观众爆棚，就连晚上10点以后依然有大批观众在比赛场馆里流连忘返，关注着尚未结束的比赛项目。在比赛场馆外，也总是可以看到三三两两结伴回家的年轻观众，热烈地讨论着比赛情况和自己喜爱的选手。让人不得不感叹，我们的年轻玩家对电子竞技确实有着非凡的热情。



国家体育总局办公厅副主任王路生在比赛现场讲话

★“魔兽”项目——外来的和尚好念经★

作为WGT传统项目的《魔兽争霸III——冰封王座》和《星际争霸》，本次比赛几乎吸引了全国所有的顶级选手参与。“魔兽”项目上李晓峰（Sky）、王诩文（Infi）、陆维梁（Fly100%）等国内一流高手都来到WGT 2008的总决赛现场，而法国浪漫人族Tod也受邀参加了WGT 2008，并在比赛中使用Yoan这个ID。当看到Tod在比赛期间亲热和熟稔地与中国选手交流时，一个记者感慨地说：“Tod这是打算就此在中国扎根了吗？不过这次面对中国诸强手的合围，我看他是没什么搞头。”但世事往往出人意料，Tod在接下来的比赛中一路过关斩将，几乎是兵不刃血地拿了下最后的冠军，在12月13日晚上他在决赛中以2:0的比分完胜人族天王Sky，更证明了自己冠军的含金量。

这次的“魔兽”项目决赛共汇集了12名强者，分成4个小组，每组前两名出线，再进入淘汰赛捉对厮杀。A组的SASE和王诩文顺利出线；B组的Tod遇到了刚在第二届CET全国电子竞技锦标赛上夺得“魔兽”项目冠军的兽族选手武鳞，二人携手出线；C组的Sky一枝独秀，轻松取得4战全胜的成绩，胡翔选手取得了这一组的第2名；D组的Fly100%与老将苏昊（Suho）分获一二名，Suho虽然已经很久没有取得过拿得出手的战绩，但曾经连续三次夺得WCG中国区冠军的他依然拥有不小的人气。不过，在接下来的淘汰赛中Suho遇到了Sky，新老王者之间的较量没什么悬念，Sky以2:1胜出，并在接



“魔兽”项目前三甲



Tod与PJ、Sky谈笑风生，颇有“中国通”的风范

下来的4强战中2:0轻取武鳞，进入决赛。下半区的Tod先后战胜王诩文和沈阳站的冠军胡翔，与Sky在决赛中会师。尽管这是两个人族选手间的内战，但中外两位顶级高手的碰撞又给决赛增加了更多看点。作为中国“魔兽”的精神领袖，Sky一直位于世界顶级选手的行列，和Moon、Grubby等顶级选手的交锋向来互有胜负；而Tod是成绩最接近Sky的人族选手，他代表欧美选手的特色，意识出众，临场判断准确，风格和Sky有所区别。在过去的交手中，Sky对Tod的战绩是胜多负少，是当之无愧的最强人族，这次在家门口作战更拥有主场优势。下面简单的为大家介绍一下两场决赛的战况。

第一局比赛的地图是EI，Sky出生在左侧，而Tod则出生在右侧。Sky开局首发英雄为山丘之王，而Tod则首发大法师。在WGT之前的比赛Sky曾经用首发山丘的战术5分钟搞定同是人族选手的Sed。由于这张地图，出生点距离有点远，双方都选择了MF，Sky上来直接打雇佣兵营地，然后是311小怪，最后才是下面的分矿。而Tod则首先MF门口的311小怪，然后才是雇佣兵营地和下面分矿（图1）。

Sky初期一个步兵没有跟随MF，而是直奔Tod家中侦查Tod的MF意向，并不时砍一砍Tod的步兵“三陪”之。可以说，Sky的初期多线操作是世界上最好的，一般选手应付起来压力非常大。但Tod毕竟不同，不受干扰继续MF。两人的英雄都第一时间升到了3级，Tod MF得到的装备为一个加6的攻击之爪、一个闪避护符；Sky一个贵族圆环，一个闪避护符。

在完成了分矿的MF之后，Tod大法师带双水人驻守分矿，防御塔在建造中。而Sky则不停生产步兵，黄皮绿皮加入，甚至卖掉回城买来鞋子，一波直接杀到Tod家中。双方见面Sky山丘锤子一扬，一个绿皮挂掉。随后双方一拥而上，各色步兵举刀厮杀，场面极为混乱。Sky第二个锤子砸在了Tod的大法师身上，附近的单位趁机砍杀，大法师立刻没了大半格血。Tod深知大法师的存活对于比赛的重要性，操作大法转身就跑，山丘追出去很远却无功而返。Tod趁机杀死了Sky的一个黄皮，这样自己的水人就能存活更长时间了。

可惜好景不长，Sky的伤血步兵早在雇佣兵营地前等候多时，满魔黄皮再次被召出。连续两个驱散，两个2级大水人立即消失。没有了水人的帮助，山丘的2级锤子令步兵损失很快，瞬间只剩两个步兵面对Sky黄绿皮5个步兵。大法师仍在迂回，不敢露面，无法提供火力支援。此时满魔不能召唤水人，唯一的办法就是召唤民兵抵挡一时，再做长远打算，Tod情形比较危急。

此时的Sky仍在寻找杀死Tod大法师的机会，在与Sed的比赛中他就是上来杀掉大法奠定胜机。而Tod心里清楚，没有黄绿皮的支持，Sky部队就没有太大威胁。他利用操作点杀了Sky的绿皮，然后大法师在Sky不注意的情况下在后面偷偷点掉Sky的黄皮，随后的第二个黄皮也再次被Tod杀掉。可以说连杀两个黄皮、一个绿皮是比赛的转折点，Sky的部队失去了远程火力和后勤支援，威力顿减。

随后Sky部队艰难打掉Tod的一个塔，此时的Sky山丘魔法不够，部队使不上力，虽然兵力上占据优势，但打什么都力不从心。随后Tod的大法撤退不及时，被Sky山丘最后一个锤子打晕困在角落里，只能回城。Sky立即到Tod分矿门口偷偷建造的商店前补充，然而Tod却率大法师北上，在雇佣兵营地连抢黄绿皮、食人鬼拳手和泥潭傀儡（图2）。

Sky想依靠锤子的能量继续压制Tod，虽然有6个步兵，但面对泥潭傀儡施放的缓慢，又没有黄皮的驱散，Sky的纯近程部队损失惨重，被Tod在零损失下连杀5个步兵，初期优势全部被扳回。此时双方人口对比为Tod（45）对Sky（29），Sky分矿刚建造到一半，山丘刚到4级，还没有升级二本科技。而Tod大法师4级半，科技上二本升级过半。Tod全面占优（图3）。

随后Tod拆掉Sky在门口的商店，又MF商店得到幻像权杖。双方在Tod家中又展开第二次厮杀，比赛已进入Tod的节奏，小炮加入配合骑士压制。Sky人口劣势，龙鹰出来救场，配合大量民兵想要包夹，但Tod有两个三级水人，少量的龙鹰威胁不大。在新出的英雄圣骑士挂掉，又损失部分龙鹰、一个食人鬼拳手和所有农民后，Sky只得再退（图4）。

随后双方主力换成直升机，Sky虽然有6级山丘地面战却不是对手，只能打出GG。



到场观战玩家爆棚，现场空座难觅



图1



图2



图3



图4

第二场比赛地图是融雪山谷。Sky仍然选择了相同的战术，但在细节上进行了微调。上来Sky照例MF到3级，到商店卖掉回城，买来鞋子和单传，然后杀向Tod的分矿。Tod的绿皮和两个大水元素严阵以待，Sky二话不说，一个锤子送给了Tod的大法师，大法师回家路上又挨上了第二个锤子，只得使出回城。

随后Sky单传回家补给魔法和部队血量，马上再次北上，一气呵成尽显人皇实力。这一局Sky更早的扩张分矿，兵力比上一局更少，却达到了很好的效果，开局比上一局好很多（图5）。然而，Sky在优势下深入矿区内侧，被赶来的民兵堵住，部队全部半血，并且损失了仅有的两个黄皮。为应对Sky的锤子，Tod买来飞艇，如果Sky的锤子再甩向大法师，大法师可以装上飞艇躲避。这次Tod又化解了Sky的压制。


图5

随后Sky第三次压制又被Tod化解，只见大法师躲在吸魔塔后，这样既提供了火力输出，Sky的山丘又不敢冒进强杀大法师。虽然连续三次压制被化解，但Sky局面上并不占劣，因为这一次二矿开得相当早（图6）。


图6


图7

而下面的一幕可以说决定了比赛的胜负！Sky压制Tod主矿，Tod全军回救驱赶，并用民兵驱赶，Sky英雄单传回城补给，部队游走时却遇到了Tod早埋伏好的泥潭傀儡，部队被缓慢后损失惨重。比赛至此Tod已占据了主动，由于有了二英雄山丘，又有飞艇保护，Tod并不怕Sky的山丘追杀大法师。同时Tod的两个3级水人又提供了不容忽视的攻击输出。Sky在兵种和英雄全面劣势下继续与Tod缠斗，又损失了大量主力。而Tod因而没有了正面的压力，更轻松的扩张三矿。

在初期处处受制下，Sky感受到来自Tod的压力，决定提前爆人口。而Tod有了三矿后经济优势在手，选择了用塔过渡，更晚补到80人口。经验丰富的Sky明白已不能再等，在Tod三个矿都转了一圈后发现主矿防守塔量不多，于是双方在Tod的主矿展开决战。Tod地面兵力很多，但空中部队不多，Sky山丘变身天神下凡，圣骑士顶无敌，让Tod的地面部队失去了目标，在杀光Tod空中单位后Sky回城（图7）。

随后Sky的直升机继续寻找Tod的主力，然而Sky过早爆人口，扩张三矿又占了不少的资源，直升机的生产没有跟上，被Tod新生产的主力全歼。随后Tod杀向Sky新开的三矿，Sky没有部队，山丘再次孤军奋战被杀，打出GG退出比赛。

回顾这两场比赛，双方的细腻操作给人留下深刻的印象。Tod可以说有备而来，细节处理非常出色，每一局恰到好处的泥潭傀儡都成了比赛的分水岭。本届比赛Tod的夺冠可以被戏称为“外来的和尚好念经”，而Sky2008年已经错失了太多夺冠的机会，但相信属于他的时代还不会就这样过去，不远的将来我们还能看到一个依然无敌的Sky。

★“星际项目”——“老姜劲大，老而弥辣”★



比赛赞助方华硕的郑威女士为“星际”项目前三名颁奖

《星际争霸》项目上，沙俊春（PJ）、罗贤（LX）、孙一峰、章春雷等国内一线选手悉数到场。经过两天的比赛，已经许久没有参赛的沙俊春意外地杀进决赛，并和老对手罗贤争夺冠军，而后者是带着卫冕的重任来到北京。沙俊春实在是一个非常神奇的选手，曾经夺得曾经WCG中国区三连冠，又在WCG世界总决赛上获得亚军这一中国“星际”的最好成绩。尽管与他同时代的选手有很多已经淡出一线比赛，但是沙俊春却总能不停创造惊喜，当你已经快要遗忘他时，他总能恰到好处地站出来提醒你——“我PJ还在！我依然是最牛的那个！”


比赛结束后换上便装的PJ，显得踌躇满志

据说PJ加入S.C俱乐部后，成为俱乐部经理的他有了退役的想法。但在S.C俱乐部的队内比赛中，PJ却多次夺冠，一些熟悉PJ的玩家认为他最近在意识上有了很大提升，大有迎来职业生涯第N春的气势。而LX是中国“星际”2007年的王者，2006年的中韩对抗赛上，他爆冷战胜多名韩国选手后有了和PJ一同赴韩留学的机会，回国后实力大增，可以说是中国自=CP=HK之后最强的意识流神族选手。

但PvP对于神族的基本功要求大于意识，一向以基本功见长的PJ在理论上更有优势，而从韩国归来后，LX对PJ的PvP一直输多胜少，心理上也多少有些阴影。

双方第一场比赛的地图是Python，在这场比赛中LX错估了局势，过于稳健地采取防守策略，策略性的停农民带来了后期的经济劣势，而三矿运作的PJ在最后决战中将LX的部队消耗殆尽，赢了第一局。

第二局比赛地图换到了Troy，这是一张非常有趣的地图。主矿的路口由两个气矿组成，打掉其中一个时，大型物体将无法穿过，而打掉两个气矿，中型物体也无法穿过。这样对于前期来说，拆掉对方的气矿，对方部队就无法走出去，也就无法扩张。而比赛中期对扩张方来说，拆掉气矿可以更好的防守。因此这张地图战术上既有大规模火拼的场面，也考验选手岛矿地图的基本功，相当有趣。

LX出生在左下角7点位置，而PJ出生在右下角5点钟位置，双方都选择了单兵营开局战术。兵不厌诈，LX采用上局PJ的Dark开局来回敬对手，如果Dark骚扰成功，就算不能损伤PJ的经济，也能打掉PJ的气矿封住他，从而更造的扩张。然而稳健的PJ却没上当，第一时间生产的ob直接打退了LX的Dark。PJ的部队直奔LX家中，而LX的对应能力也相当强，只见他用两个狂徒迂回向PJ家中，佯装杀农民，让PJ的部队回救追杀狂徒，为门口分矿炮台的造好拖延了时间。同时，LX的一队农民也已经拉到分矿，准备抵挡PJ的进攻。PJ错过了进攻时机，就此也扩张分矿，由于LX在分矿防御投入了大量的资源，至此PJ的优势已经难以动摇地建立起来。

当LX开始发展时，PJ却不给他任何机会，一个运输机载着两个Dark、两个狂徒从天而降，砍掉了LX主矿唯一的炮台后开始强砍基地。在LX部队回救前把LX的主矿打掉，让LX的劣势更大。PJ运输机回家后又马不停蹄地装上两个狂徒和两个闪电兵直奔LX分矿，两个精准释放的闪电将40+的农民屠戮一空！至此比赛基本已经结束。


最后的决战中双方闪电互闪

至此LX的人口迅速从70降到30，主矿在造，分矿农民基本被杀干净的LX，经济上回到了比赛初期。然而LX并没有放弃，此时它的分矿已经偷偷在右上运作起来。为了稳妥，PJ错过了直接攻陷LX防线的时间点，随着比赛的发展，PJ资源积攒的越来越多，而双方的人口却越来越近。在200人口时，LX发动了进攻。这一仗单论兵力，双方近乎在同一起跑线，如果能战胜PJ主力并保存足够多的部队，LX存在翻盘的可能。此时LX的兵种组合是白球狂徒配闪电，而PJ的兵种组合是龙骑配白球配闪电。双方闪电互电，PJ在狂徒损失殆尽后向后撤退，利用龙骑射程消耗白球。作为神族的高级兵种，白球的缺点是害怕远程单位，因为它们对它的伤害是100%。面对大量龙骑，白球显然经不起消耗。不用等PJ源源不断的后续部队，LX的部队已经被消灭干净。LX打出GG退出比赛。


两个精准释放的闪电大肆屠戮LX的农民

在比赛前后PJ都是一副非常放松的神态，在颁奖仪式拿到奖杯后他还开玩笑地举着奖杯询问其他选手和在场记者：“这个谁要，我免费送啊！”大伙则回敬他说：“你可以拿回去当作庆祝的酒杯。”也许正是这种心态，决定了他能以常青树的姿态活跃于中国电子竞技的领域里吧！

★华美的落幕★

而作为今年新加入的两个项目，DOTA和《职业进化足球》也受到了现场观众的追捧。DOTA项目上，Ehome通过一天的激战轻松拿到冠军。而《职业进化足球》更是上演了2006年ESWC中国区决赛上的经典对决：刘超对阵秦源达。第一场比赛双方0:0互交白卷，而在第二场89分钟，刘超上演绝杀，拿到了今年最重要的一个实况冠军。

在最后的颁奖典礼上，国家体育总局办公厅副主任王路生先生、国家体育总局信息档案处处长王伟女士、华硕中国业务群品牌总监郑威女士等嘉宾出席并给各个项目的前3名颁发奖品及奖金。王路生先生在颁奖仪式上对WGT 2008给予高度赞扬，并借WGT表达了对电子竞技的期望，也希望能有更多的像WGT一样的品牌赛事推动中国电子竞技发展。WGT 2008在华丽的闭幕式中完美落幕。


在颁奖仪式上选手与组办方一起合影，让我们期待2009年的WGT吧



詹姆斯·邦德 微量情愫

良品	总评 7.6
制作	Beenox
发行	Activision
类型	动作冒险
语种	英文
文化包容性	7.0
上手精通	7.5
画面	8.5
音效	8.0
创新	7.0
剧情	8.0

操作设置

移动：W、S、A、D
开火：鼠标左键
开镜：鼠标右键
变焦：鼠标中键
行走：Ctrl
跳跃：空格
蹲伏：C
填弹：R
掩护：E
手雷：G
主要武器：1
消声武器：2

为什么要玩这款游戏

在《詹姆斯·邦德——微量情愫》电影上映之际，该电影的同名改编游戏也悄然推出了。令人惊奇的是，这款游戏并非徒有虚名，高水准的制作让玩家们有机会在游戏里一睹詹姆斯·邦德的神勇风采，国外各大媒体更是毫不吝啬地给予了较高评价。在剧情方面，游戏版收录了《皇家赌场》和《微量情愫》两部电影的精华片段并制作成15个关卡，每个关卡精彩紧凑，一些原汁原味的经典场面还能让忠实电影迷回味无穷。值得一提的是，《詹姆斯·邦德——微量情愫》不仅采用了表现力极佳的Live引擎（曾开发过《使命召唤4》），还融合了多种流行的游戏元素，例如搏斗、隐匿、射击、追逐等行动方式，尤其是隐匿行动，不少关卡需要玩家无声无息突破敌人的防守，玩起来有点像“合金装备”系列。正是这些新元素的出现，使得这款《詹姆斯·邦德——微量情愫》达到了前所未有的高度，建议忠实电影迷和普通玩家都不要错过哦！

第一关 怀特别墅（White's Estate）

1 在湖边别墅，邦德袭击了刚驾车返回的怀特，打算盘问出恐怖组织的幕后主谋，但保镖很快赶来。

2 逃至别墅花园，大批保镖展开了地毯式搜查。尽量借助掩体去对付他们，离开花园时需要破译门锁，根据提示迅速按动方向键即可。

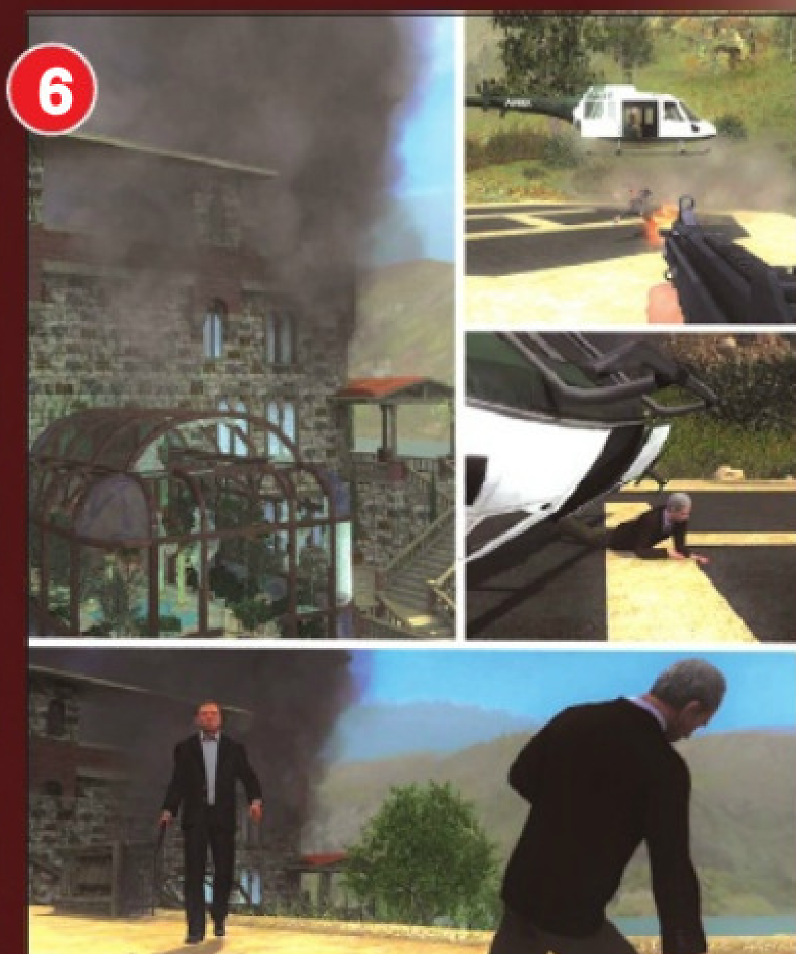
3 经过别墅码头时，几名保镖驾驶快艇赶来，可引爆对面的油罐将他们炸死。此后还需要破译别墅监视器才能继续前进。



沿别墅小径前进，中途要经过两间温室，需突破众多保镖的防守。遇到直升机时，只要将机舱内的保镖击毙即可。

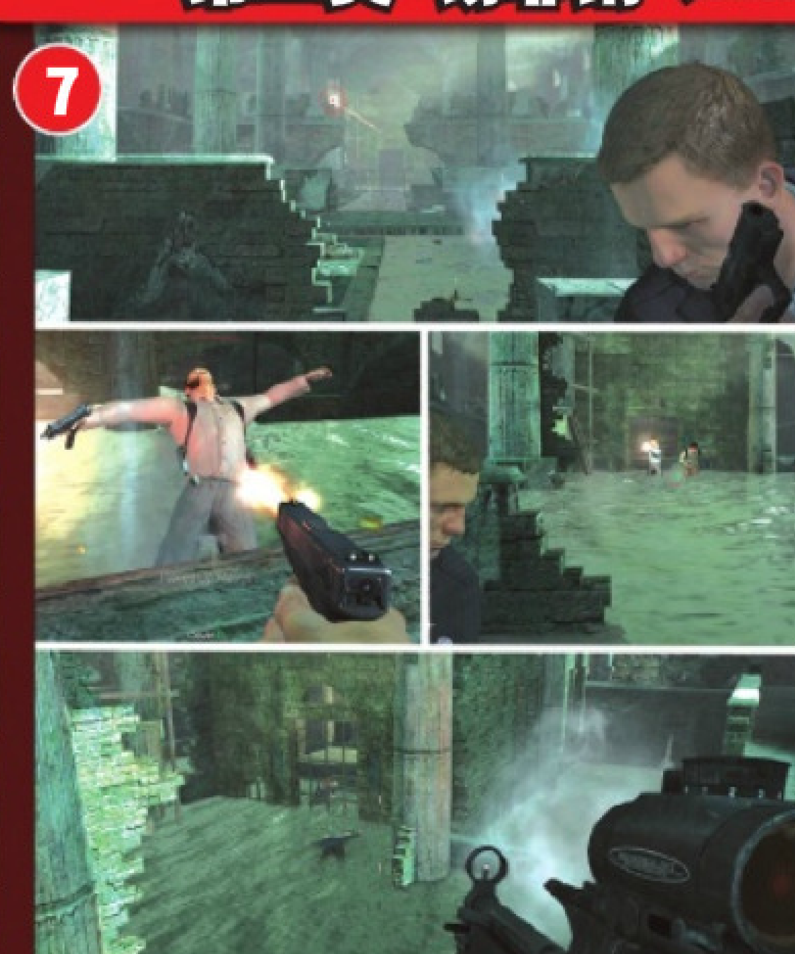


来到别墅大屋前，从侧面的地窖潜入屋内，一直潜至控制室，破坏整个监控系统，但电线短路也引起了一场大火。



屋内瞬间烈火熊熊，必须赶紧找到出路逃离，并追上正准备乘坐直升机逃跑的怀特，随便开几枪便能让直升机失控。

第二关 锡耶纳（Siena）



叛徒亨利把怀特灭口之后，从地下通道逃离，邦德在后面紧追不舍，沿途会遇到不少敌人，要多利用掩体的保护才能确保安全。



经过很长一段距离的追逐，亨利逃到地面，打算趁着锡耶纳街道的混乱迅速消失在人群中，但他似乎小看了邦德的能力。



在锡耶纳的街道上，亨利与邦德两人展开了惊心动魄的高空追逐比赛，拼命追赶的邦德还频繁施展高难度动作。



四周房屋内均埋伏了不少敌人，追赶时要注意查看四周的情况，清除障碍再行动也不迟，不必担心亨利会走丢。



追至钟楼前，可瞄准巨钟射击，将其击落砸死下方的敌人，但要注意埋伏在钟楼内的敌人，切勿贸然冲过去。



追进钟楼内，邦德与亨利上演了一场肉搏战，最终亨利摔死在钟楼下。搏斗时只需将瞄准器移至指定位置即可，显示绿色即为成功。

第三关 歌剧院（Opera House）



为调查恐怖组织的幕后主谋，邦德远赴澳大利亚水上歌剧院，由于前方有一台监视器，必须先跑到墙角处切断电源。



潜至歌剧院下层时，用无声手枪击毙前方的敌人，并无声无息地走到对面，尽量不要被发现，否则警报会引来一群敌人。



在前进过程中，还会碰到不少监视器，多留意四周的情况，一般都能在附近找到监视器电源，只要切断电源即可轻松通过。



前往歌剧院顶层时，必须在守卫的眼皮底下穿过，最后需要在歌剧院顶层用狙击枪击毙对面大楼的狙击手。



由于歌剧院舞台即将倒塌，必须在有限时间内逃离。建议先击毙下方的敌人，再沿楼梯爬下，尽管中途爆炸不断，只需在尽头处跳至对面即可。

第四关 地下岩洞（Sink Hole）



根据最新情报，恐怖组织投资人多明尼克准备与玻利维亚流亡将军麦杰诺进行一宗秘密交易，邦德和卡米尔赶赴玻利维亚时不幸坠机。



利用周围岩石的掩护，先击毙直升机内的机枪手，再慢慢解决埋伏在周围的敌人，对方数量较多，要注意安全。



经过坠机点时，需控制机枪向前方扫射，敌人主要从左右两侧不断涌现，不必吝啬弹药，疯狂扫射即可。

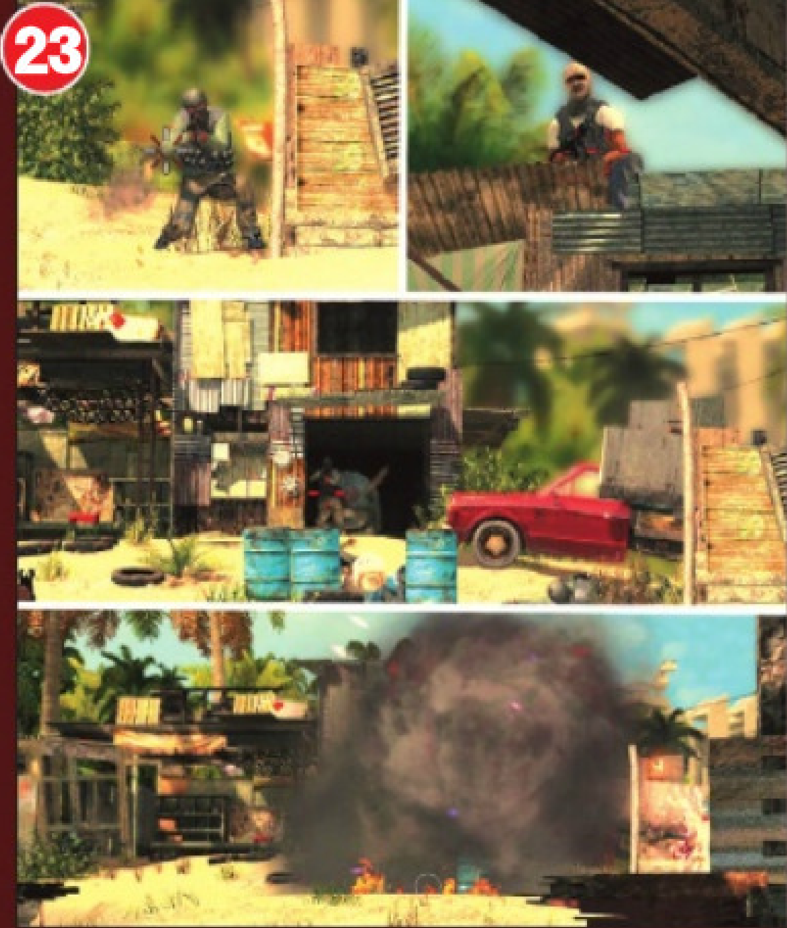


绕到敌人身后展开偷袭，并拿起附近的榴弹炮，炸毁在半空盘旋的直升机，尽量等对方机枪手换弹之际再进行攻击。

第五关 贫民窟（Shanty Town）



几个月前，邦德在马达加斯加贫民窟追踪恐怖分子马拉卡，但对方有所警觉，迅速消失在人群之中，追赶时要注意埋伏在周围的敌人。



沿着街道一路前进，来到尽头的小屋内，利用掩护击毙对面和侧旁的敌人，当装甲车出现后，必须引爆旁边的油车才能将它炸毁。

第六关 建筑工地（Construction Site）



马拉卡逃进建筑工地，此时必须在规定时间内借助吊车爬上工地，沿着吊臂行走时要用方向键去把握平衡。

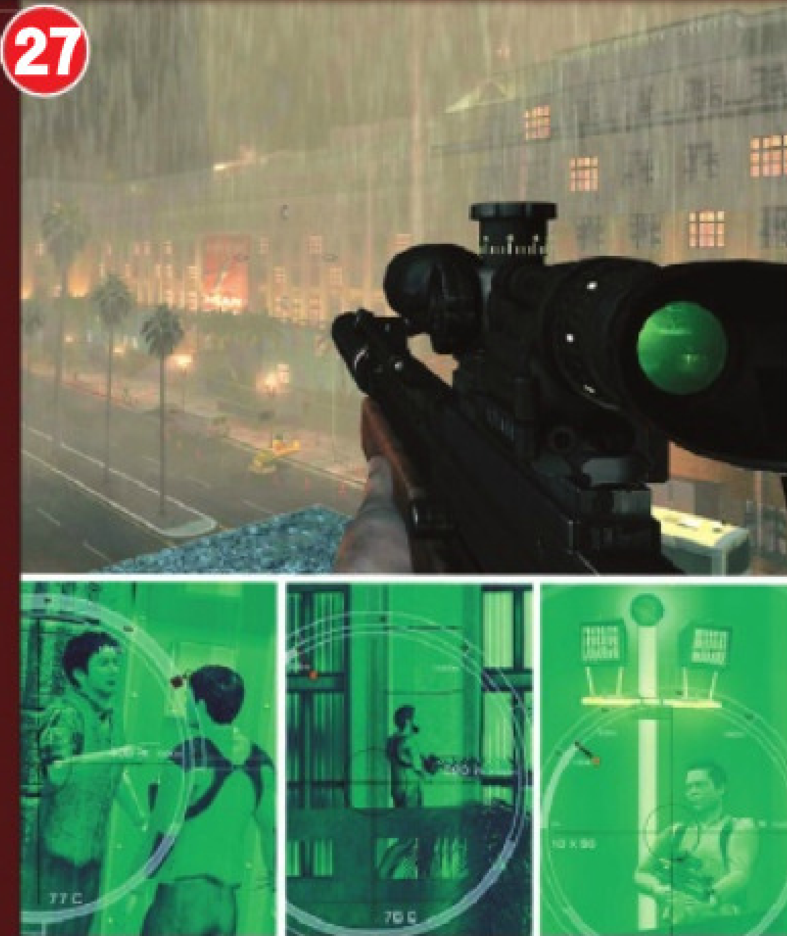


来到建筑工地内，已不见马拉卡的踪影，此时必须从下方通道爬至对面，并从裂开的墙壁破墙而出。

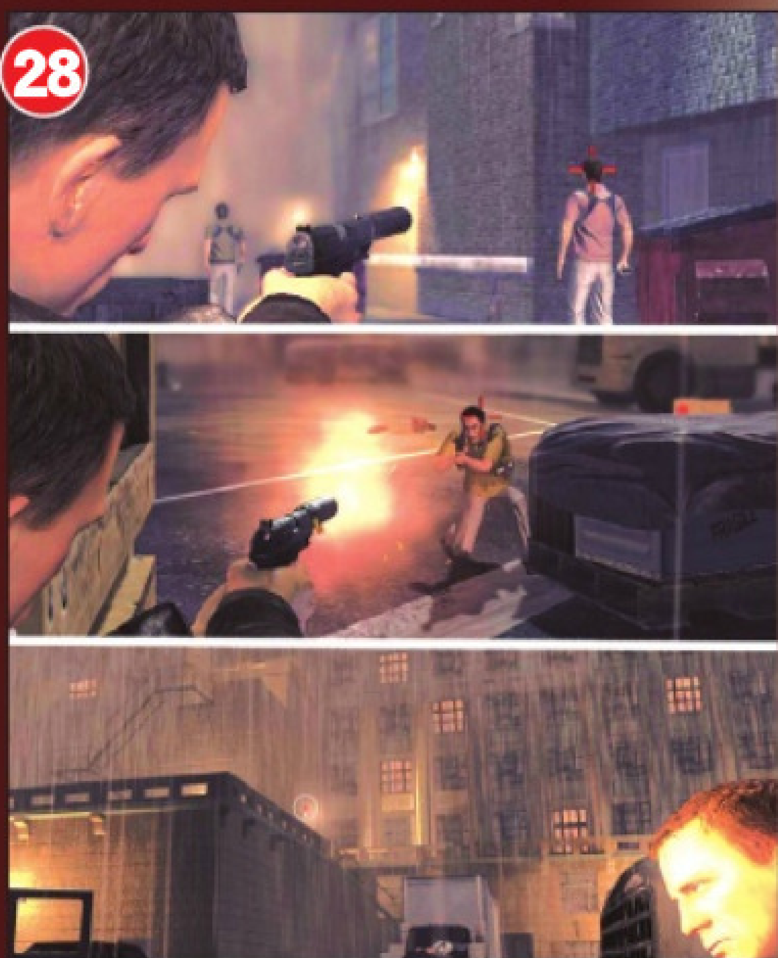


追赶马拉卡到起重机顶部，从起重机上跳落后，跑到尽头处启动开关，搭乘升降机迅速降至地面，邦德最终在大使馆内追上马拉卡，并将其击毙。

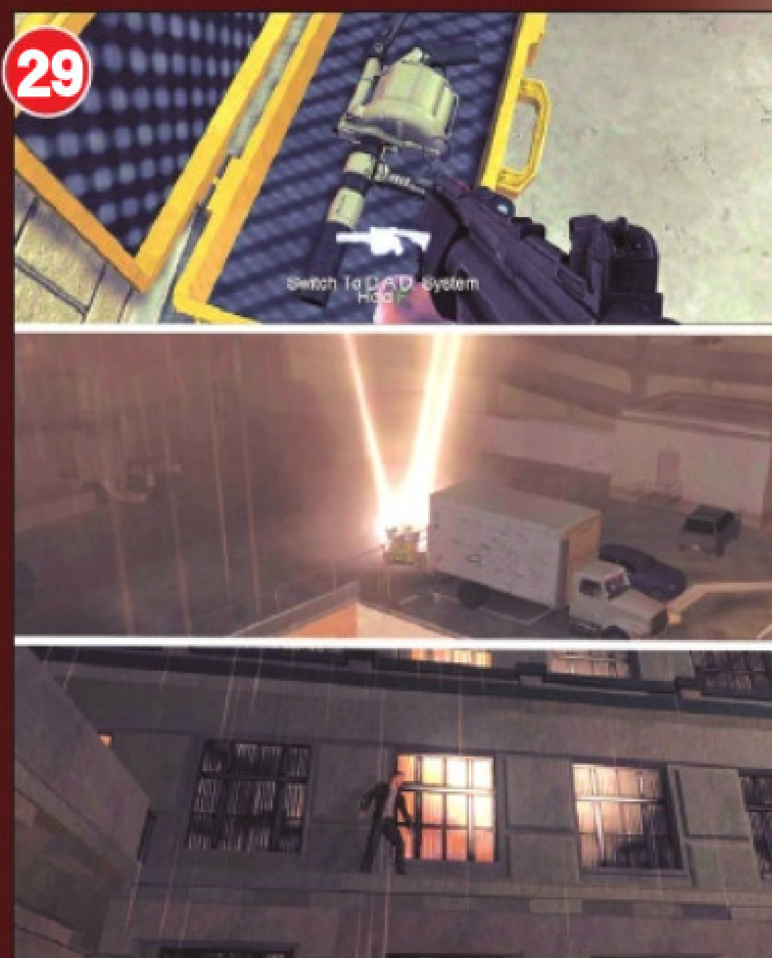
第七关 科学博物馆外（Science Center Exterior）



为了从恐怖分子迪米特瑞斯身上获得恐怖行动的情报，邦德只身赶往科学博物馆，在博物馆对面用狙击枪清除博物馆外面的守卫。



解决博物馆守卫后，邦德潜到博物馆右侧小巷，试图寻找进入博物馆的道路，沿途遇到不少敌人，前期尽量使用无声手枪，不要惊动额外的敌人。



爬上大楼，在上面记得拿榴弹枪，稍后需要使用。楼下的探照灯已经启动，沿着墙边移动时要注意躲避探照灯的照射。

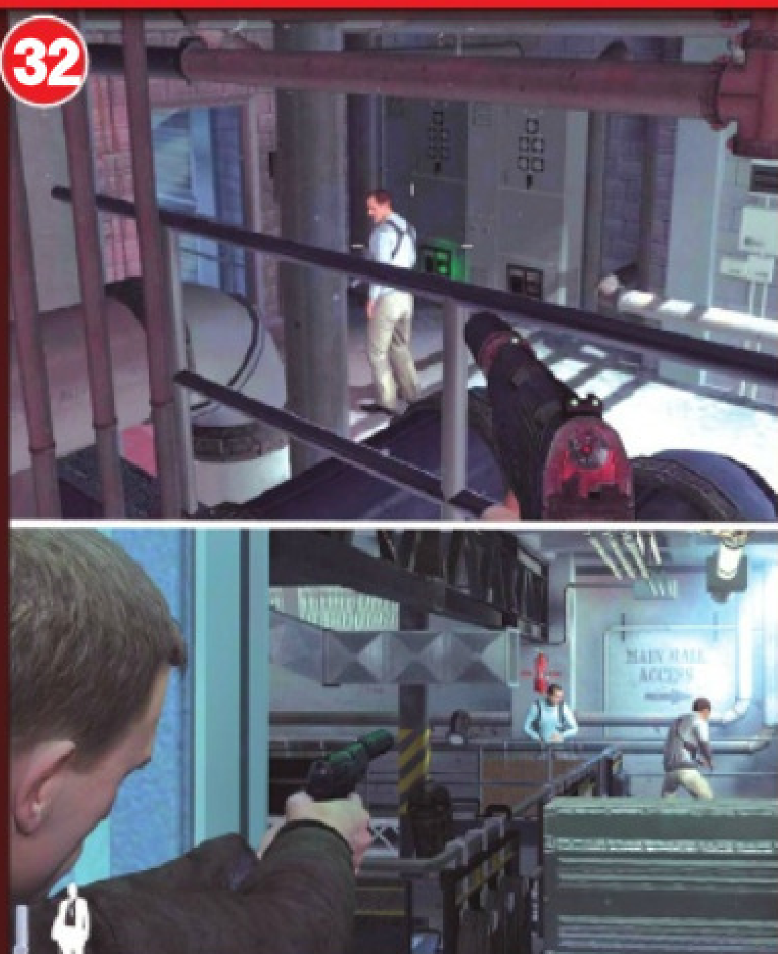


来到楼顶，在那里会遇到非常多的敌人，要注意利用各种遮掩物，多引爆周围的易燃物来快速解决对方。



在尽头处需要对付一架直升机，直升机火力较猛，必须借助掩护来进行反击，同时要注意从一旁跑来的敌人，先清除威胁再慢慢对付直升机。

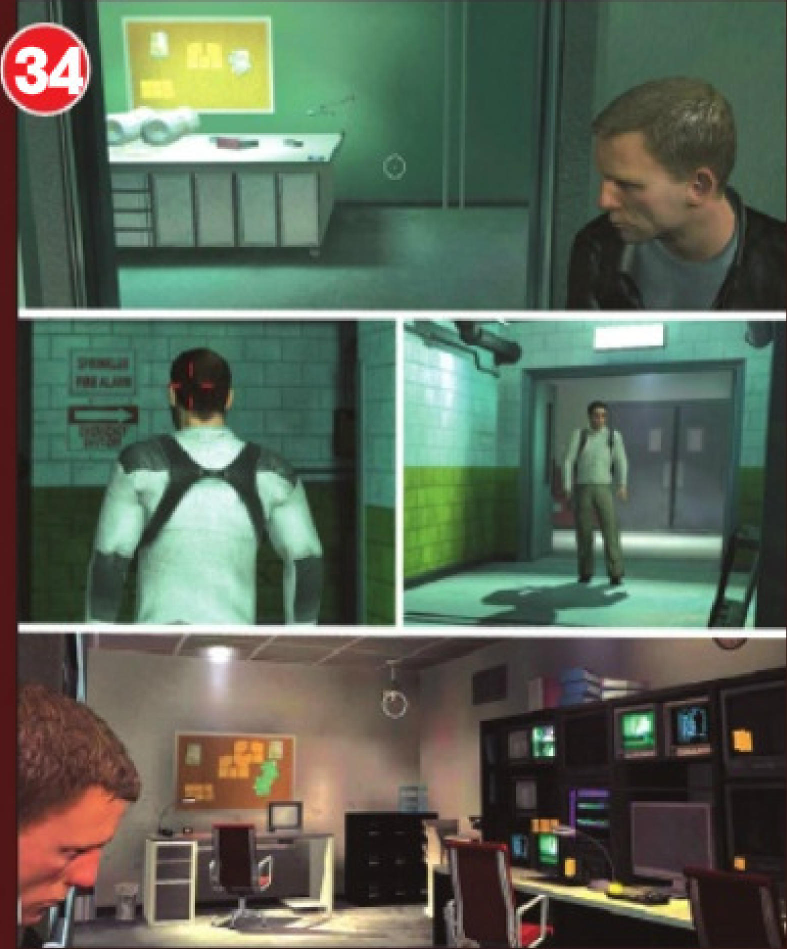
第八关 科学博物馆内 (Science Center Interior)



潜入博物馆内，依然要用无声手枪隐蔽行动，遇到两名敌人时，可利用时间差迅速将两人击毙，对枪法的要求极高，需枪枪爆头。



深入博物馆时，还会遇到非常多的敌人，多利用掩护，基本不会有什么问题，最后沿着尽头的水管小心翼翼地走过。



来到博物馆办公层，不仅要袭击在此巡逻的敌人，还要注意切断监视器电源，防止警报响起。在尽头的控制室内，从控制台前获得恐怖组织的情报。



搭乘一旁的电梯离开，由于电梯在下降过程中会遭到破坏，一旦电梯停下，必须在有限时间内爬到电梯顶部，并沿着竖梯攀爬而上。

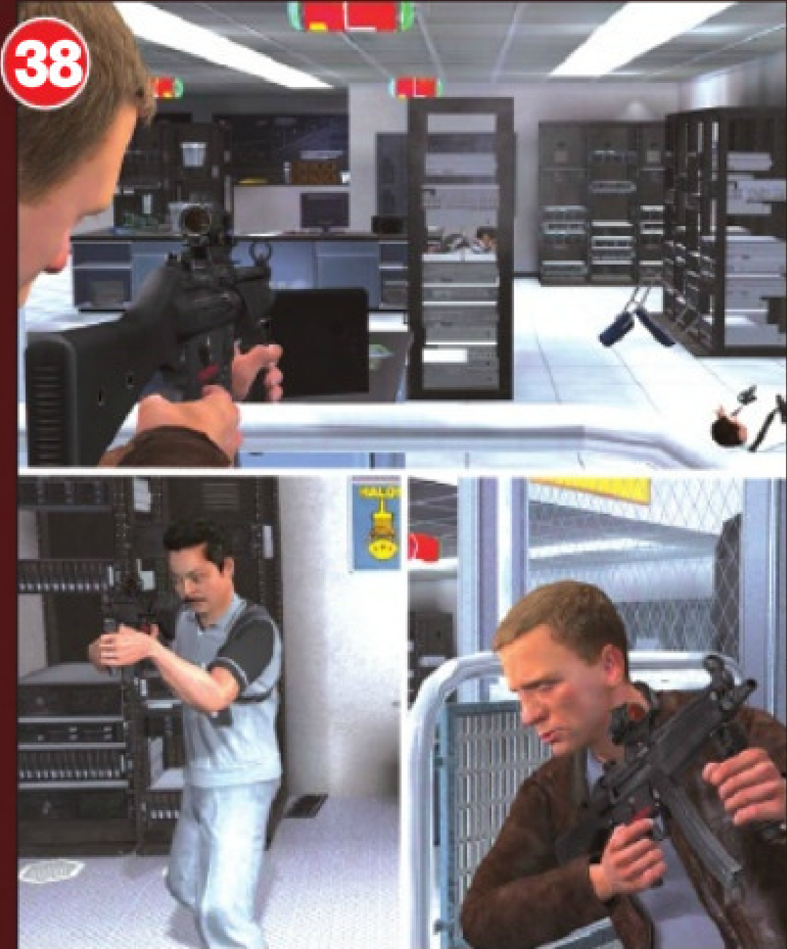


来到博物馆展览层，在此看守的敌人数量更多，移动时要注意周围的动静，切勿被蜂拥而至的敌人围攻，否则插翅难飞。

第九关 迈阿密机场 (Miami Airport)



根据刚获得的情报，恐怖分子卡洛斯准备在迈阿密机场炸毁新型飞机，邦德不得不立即赶往迈阿密机场，阻止这场恐怖行动。



机场已被恐怖分子控制，来到机房，敌人均埋伏在四周，对付前方的敌人时还要注意来自两边的偷袭。



在机场货运室内，不少敌人埋伏在高处，前进时要特别小心。



来到停机场，先击毙飞机右侧架台上的敌人，再迅速击毙飞机左侧跑动的敌人，引爆其身上的炸弹即可完成任务。

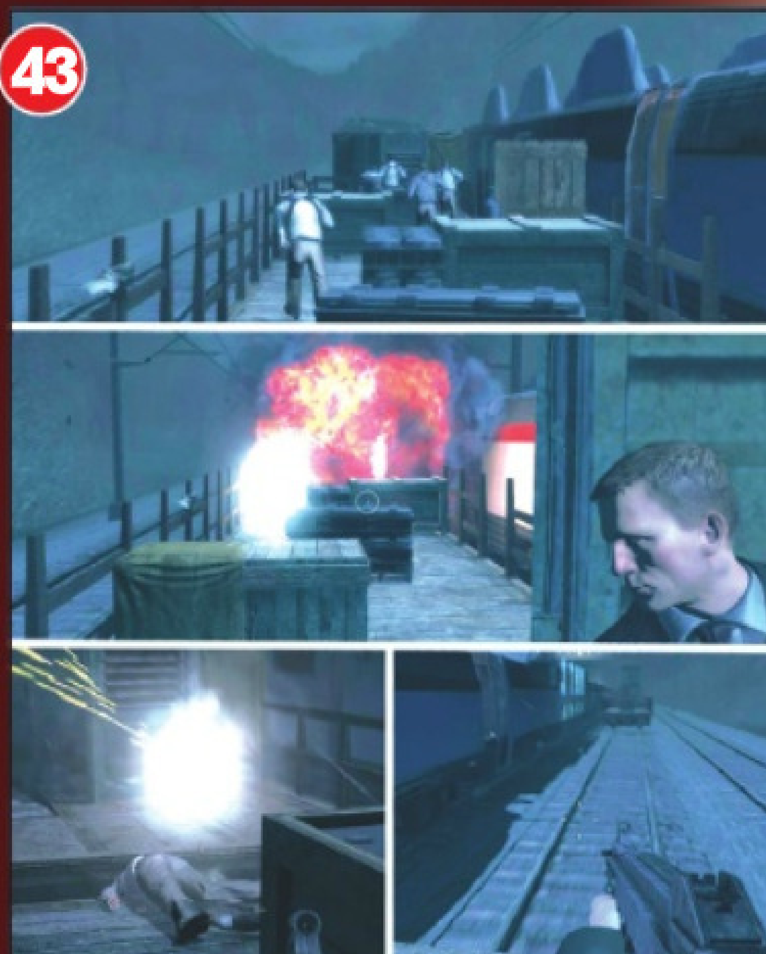
第十关 黑山火车（Montenegro Train）



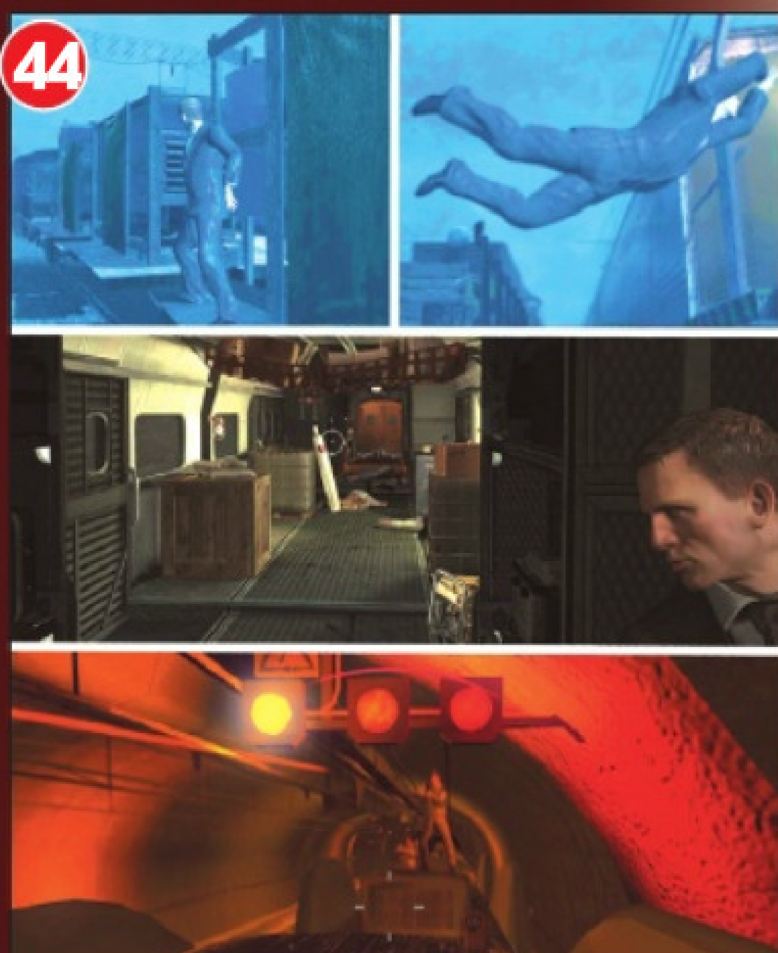
在开往黑山的火车上，薇斯朋将奥邦诺的情报交给邦德，邦德随后爬上火车顶，试图找出奥邦诺所在车厢。



从火车顶跳到对面的货车上，前进时不仅要对付火车内的敌人，还要注意强大的风力，小心从货车上跌落。



在货车尽头，一名敌人打算切断货车的链锁，此时必须引爆前方的易燃物，然后冲过去击毙敌人，最后再迅速跳到前方的车厢上。



从货车爬回火车后，解决车厢内的敌人，再爬至火车顶部，火车此时已进入隧道，前进时要注意躲避头顶的指示灯。



走出隧道后，邦德追上奥邦诺，两人在火车顶部展开了一场生死大战，此时也需要将瞄准器移至指定位置，难度比以前稍大一些。

第十一关 皇家赌场（Casino Royale）



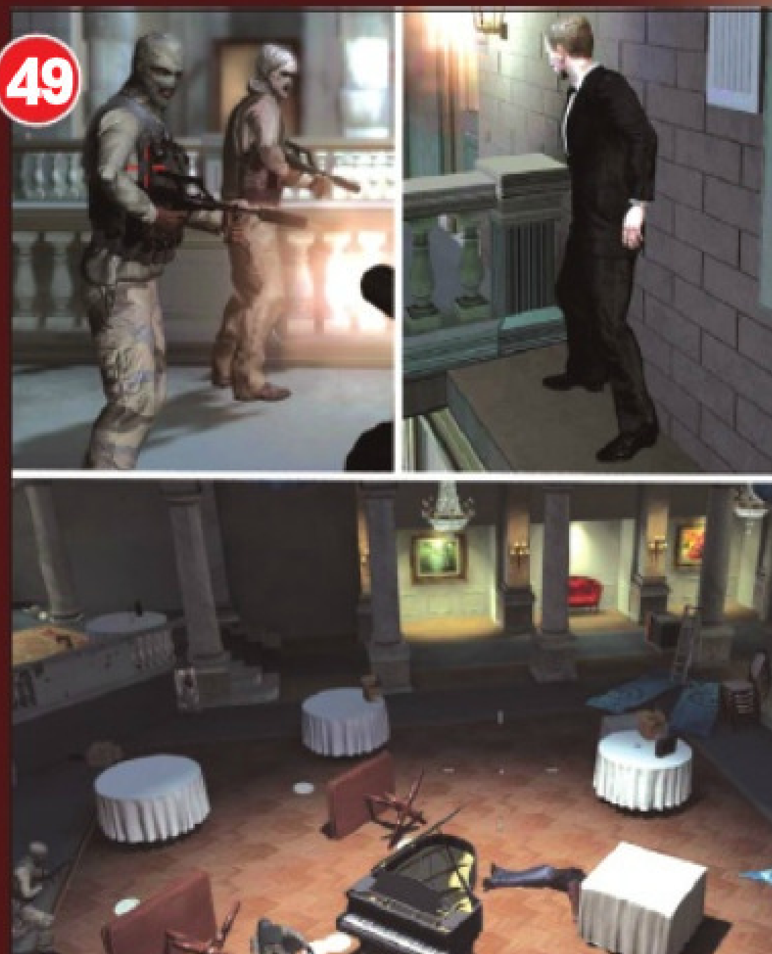
在皇家赌场内，恐怖分子头目奇弗瑞受到了众多守卫的保护，前进时利用时间差击毙在周围巡逻的守卫。



从墙边攀爬而过，中途必须等敌人背对窗口时迅速走过。



来到储藏室，踩着清洁车爬进通风管道，并沿着通风管道一直爬到赌场餐厅。



在赌场餐厅，在此处巡逻的守卫非常多，前进时可引爆四周的爆炸物体，炸死对面的敌人。



当邦德遇到薇斯朋时，两人不幸被守卫发现，邦德与一名守卫在楼梯处搏斗起来，难度比以前更大一些。

第十二关 赌场中毒（Casino Poison）



邦德在赌博时误饮有毒饮料，顿时感觉一片晕眩，他打算跑回赌场外的轿车内拿取解毒药，中途需穿过餐厅和走廊。



沿楼梯走到赌场一层，同时要穿过车辆不断的街道，才能返回自己的轿车内，整个过程都有时间限制，因此尽量不要在中途走错路。

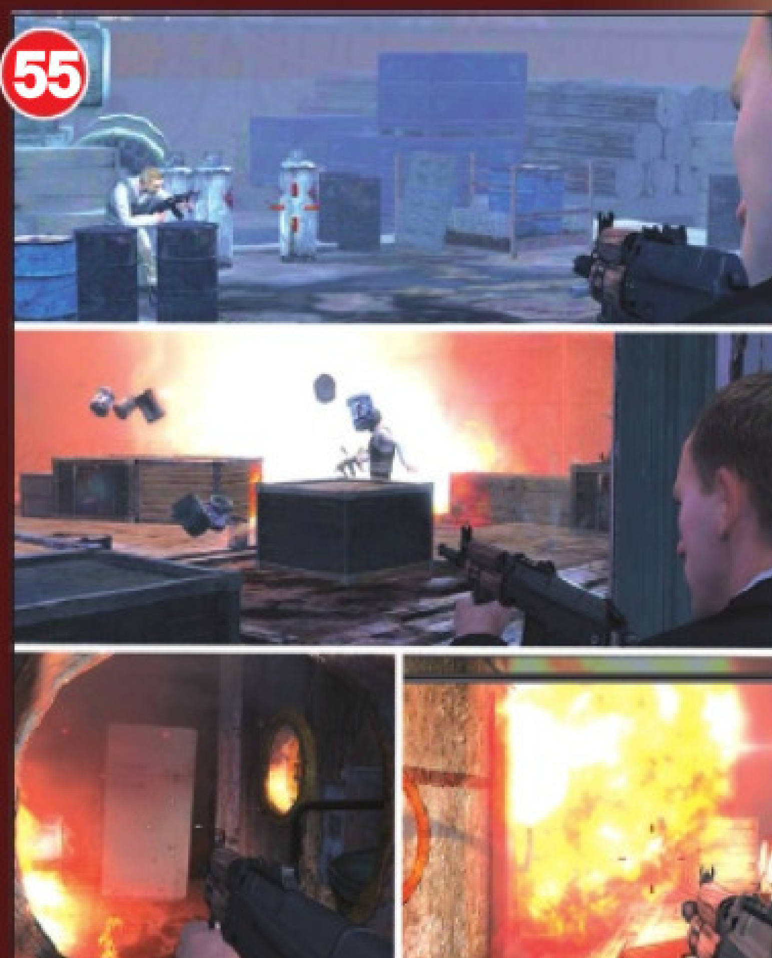
第十三关 游艇（Barge）



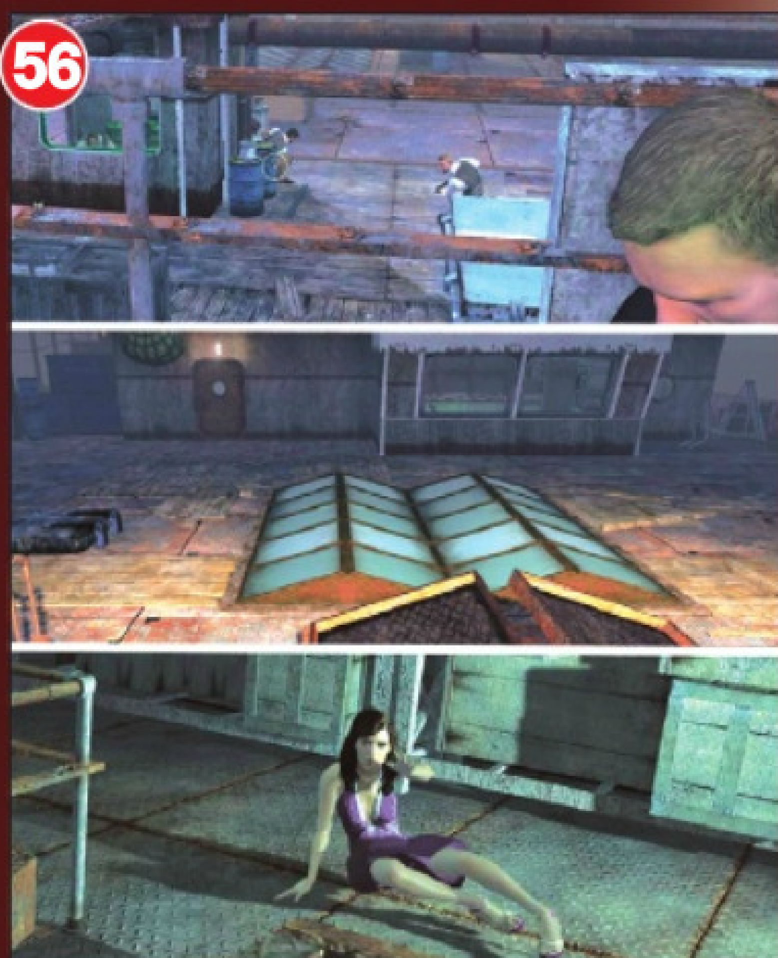
在仓库外，悄悄穿过右侧小屋，从小屋跳至窗外，切断墙上的监视器电源，并迅速击倒仓库门前看守的敌人。



薇斯朋在对面的游艇上深陷困境，必须保护她走到游艇对面，中途会出现一些敌人试图将她掳走，需及时击毙这些敌人，同时还要注意其他敌人的攻击。



在游艇甲板上，舱门被敌人锁上了，必须引爆船舱内的易燃物来炸开舱门。



解决众多敌人后，邦德借助绳索从天窗跳进船舱内，尽管见到了薇斯朋，但也被身后的奇弗瑞打晕在地。

第十四关 威尼斯（Venice）



在威尼斯，薇斯朋拿着巨款前往交易地点，邦德在后面一路跟踪，沿途会遇到一些敌人，都需要无声无息地解决他们。



58 穿过各种障碍，躲避敌人的监视，赶往交易地点。



59 在小屋内，水位不断上升，不断往上跑即可，不用担心会被水淹没。在小屋高层，尽管邦德击败了奇弗瑞，但薇斯朋还是难免一死。



60 由于擅自行动，邦德最终被M软禁，但对于特工出身的邦德来说，摆脱这种软禁简直是小事一桩。

第十五关 组织酒店（Eco Hotel）



61 在沙漠地区，邦德打算与卡米尔来个里应外合。穿过地下停车场时要解决众多敌人，要尽可能地多利用掩护。



62 在酒店内，周围都是熊熊烈火，可利用地上的灭火器熄灭这些烈火，而卡米尔则艰难地将玻利维亚流亡将军麦杰诺杀死。



63 对付多明尼克时非常简单，只需在躲避攻击之余引爆上层的两个易燃物，便可将多明尼克炸死，随后与卡米尔一起逃出酒店即可。P

《极品飞车——无间风云》警车对抗深入分析

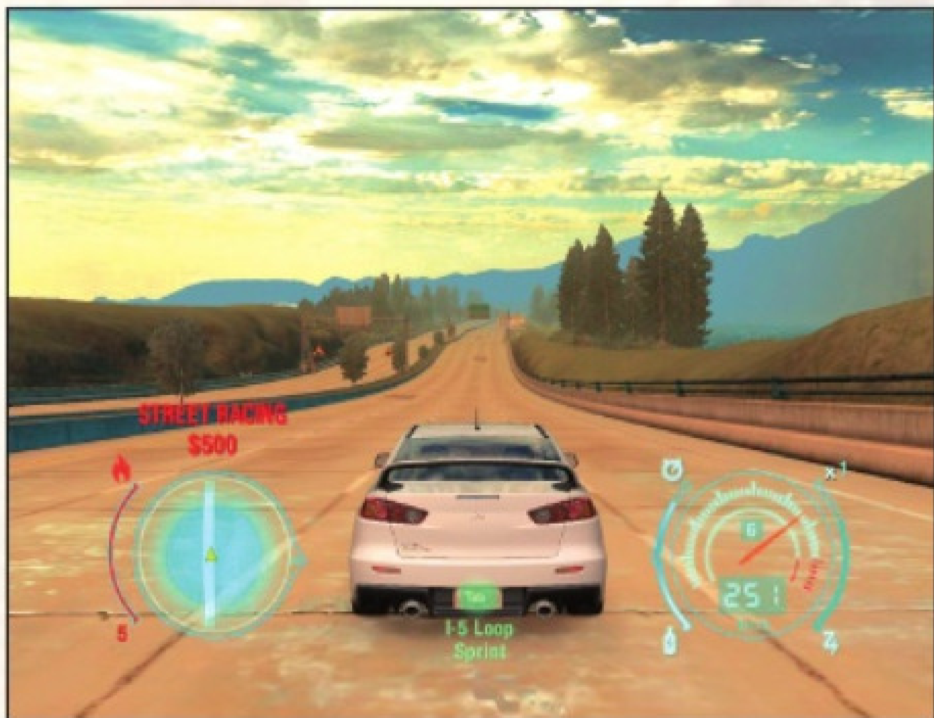
NEED FOR SPEED UNDERCOVER

■上海 FXCarl

在《极品飞车——无间风云》（下文简称UC）中，玩家的卧底活动全部都集中在 Greater Tri-City Bay （GTCB）区域。为了对抗越来越严重的驾车犯罪事件，警方在此地投入了大量警力和部署。想要深入虎穴而又不暴露身份，那么就只有在面对警方对你的追捕时施展出高超的技巧来维持你的卧底身份。我们在这里提供的是一些关于警方制式行动方式的资料以及简单的策略，希望对新进卧底警官的工作有所帮助。

一、系统设置和游戏界面

一般的行驶，是不会被警察关注的，在这个过程中我们不妨了解一下界面和系统设置。如果阁下的机器性能并非对UC游刃有余，那么推荐做一下这样的优化：关闭阴影效果，这将会极大提高游戏性能；将环境特效（World-Effect）调到Low或者Off，从某种程度上来说，不仅可以优化帧速，还可以改善一下画面的偏黄风格。



未开始追逐前的界面，此时警方关注度已达5级

接着一起来看界面，和警方对抗的主要界面在于画面的右下角——每个车手都有的Mini-Map（小地图）。小地图左侧的火苗标注的条状计量是警方对这部车辆的关注等级，等级的高低会使用数字标记——目前如下图中的这辆白色EvoX已经是不可救药的最高关注等级了。当周围环境良好时，车辆的周围会向外散发出蓝色的圈，表示没有被警方注意。而当进行了非法的驾驶行为之

为什么要玩这款游戏

EA一年一度的《极品飞车》按期抵达，想必拿到的玩家已经投入其中，暂时没有到手的也已摩拳擦掌。在新一代的《极品飞车》中，赛事重回街头，玩家与AI共演警匪对抗大戏。玩家在游戏中扮演一名卧底警探，不单要获得比赛的胜利，亦要在警方的追捕之下险中求生，逐步深入犯罪集团。开放的城市不仅是比赛的赛场，也是警方抓捕不法分子的舞台。在这个大舞台上，如何在与警方的斗智斗勇中掌握主动是本作最吸引人的一个卖点。

注：游戏中虚拟了美国社会，与现实无关。在现实中，人们还是应该遵守各种交通法规，做守法公民。

良品 总评 7.0

制作	EA Vancouver
发行	Electronic Arts
类型	竞速
语种	英文/中文

项目	评分
文化包容性	8.0
上手精通	8.0
画面	7.0
音效	8.0
创新	3.0
拟真	8.0

后，那个不停扩散的蓝圈会变成红色，那是代表警方已经出动了。

需要明确的是警方的关注点。警方主要处理两种问题，第一种是违法行驶行为，另一种是破坏公共财物的行为。警方通过巡逻、群众举报以及设置在很多街道上的摄影机这三种方式来捕捉以上两种问题。并且当发现问题之后，会派出警察去现场处理。由于在路上无法清晰捕捉到嫌疑人的外观，所以警方采取用车来区分嫌疑人的方式。当嫌疑人在更换新车后，警方的关注度就会从零开始。在警方关注程度为0，同时又没有犯下什么错误——关注等级为0，关注计量条没有读数的时候。即使有警车从身边经过，也不会产生任何麻烦。


开始追逐状态时的界面，此时是被直升机发现的

当警方关注程度有一定积累的时候，巡警就会开始找那些车的麻烦。被警方发现后，游戏界面会产生一定的变化，屏幕下部中央会出现1个指示条，这是从前作《极品飞车——无间追踪》开始引入的警方关注度系统。在UC中这个指示条已经被简化，左侧的红色部分是距离警方成功抓捕的空间，右侧的蓝色部分是甩开警方成功逃脱的空间。画面的右上角会出现一个时间计数，这个时间会作为警方追逐时间的计量，当玩家甩开警察后时间会停表。但警方并不会立即彻底放弃，而是会命令各单位在一定范围内独立搜查。这时画面下方的警方指示条会变成一个单方向的进度条，表示玩家与脱离点之间的距离，以及脱离警方的时间，当达到一定程度后就可以完全逃脱警方的追捕。另外在小地图上也会显示出玩家可以用来藏身的地方，这些藏身点可以迅速让搜查过程结束。

二、关注等级

根据玩家制造的公共财产开销（Cost to State，以下简称CTS）差别，警方会有不一样的处置等级。这个叫做关注等级的东西分成5个级别，每个级别的构成条件和警方的反应敏感程度都不同。在右表中列出了不同关注等级的达成CTS：

	Heat等级1	Heat等级2	Heat等级3	Heat等级4	Heat等级 5
各Heat等级的进阶CTS	15000	25000	35000	45000	60000
警方直接发现的几率	0%	25%	50%	75%	100%
警方发现超速行驶的几率	25%	50%	75%	90%	100%



浅谈《极品飞车》中的极品车 ■北京 Griffin

《极品飞车》系列发展到今天，已经成为PC平台赛车游戏的杰出代表，而其最突出的特色既不是赛道如何出色，也不在操作方面，而是那些琳琅满目的车辆，这些赛车无论是外观还是性能，均来自于真实的车辆。它们个个系出名门，每一辆都足够普通人奋斗一辈子的。在这一代《极品飞车》游戏中，更是收录了多达五十余辆真实的赛车。下面，就让我们来欣赏一下出现在游戏中分别代表日系、欧系和美系的三辆最极品跑车的真实面貌吧。

日系代表：尼桑GT-R（Nissan GT-R）

不要以为日本车就是不登大雅之堂的下等货，2007年东京车展上发布的尼桑GT-R被誉为“日本超跑战神”！尼桑GT-R搭载VR38 3.8L V6双涡轮增压引擎，最大马力473bhp/6400rpm，最大扭力588Nm/3200-5200rpm。尼桑GT-R的传动系统为六前速双离合手自一体变速箱，实现0到百公里时速的加速只需3.5秒，其最快速度可达每小时310公里。此前，日产GT-R在纽堡林造出7分35秒的佳绩，令各欧洲超跑为之汗颜。

尼桑GT-R的双涡轮增压发动机是由极富经验的技师手工组装而成，采用全铝缸体，并在气缸内壁覆盖了一层厚约0.15毫米的等离子涂层以提高气缸的强度和耐磨程度，而一般发动机使用的则是2.6毫米铁质材料制成的铁衬。这样，在发动机的重量上就节约了差不多3.5公斤。这样的设计思路恰恰体现了日本车辆的一贯特点，这使得尼桑GT-R成为当之无愧的“东瀛战神”。



游戏和现实中的尼桑GT-R跑车

欧系代表：布加迪威龙16.4（Bugatti Veyron 16.4）

你知道世界上最快的直升机速度是多少吗？告诉你吧，世界上最快的直升机“RAH-66科曼奇”最快速度能达到每小时324公里。而今天介绍的布加迪威龙16.4却可以达到时速407公里，这个速度比麦拉伦F1赛车（McLarenF1，原先世界上最快的汽车）的速度还要快。布加迪威龙16.4售价也像它的速度一样惊人，高达170万美元。即使是在贵族多如野狗的欧洲，它也是最令人瞩目的座驾。

布加迪最早出现在1999年德国法兰克福车展中，布加迪威龙16.4则到2005年才实现量产。搭载一副排量为7993c.c的W16DOHC四涡轮增压引擎，此引擎在自然吸气的设定下便可实现输出630bhp的最

同样，警察和警车的出动级别也会随着关注等级的提升而提升。除了最后的直升机和SUV同时出现外，其余的警车都会随着对应的关注等级出现，如右表所示：



等级	警车	警察	战术
Heat1	普通警车	蓝色衬衣巡警	跟随、追捕
Heat2	美式肌肉型警车	黄色衬衣警官	横冲车身后侧，贴身挤压
Heat3	战术响应小队警车（GTR R35）	藏青色衬衣警官	设置路障
Heat4	911追击警车（911 Turbo）	FBI联邦调查局警员	使用路钉
Heat5	特警警车（SUV）	SWAT特种攻击小组	使用体积和重量优势执行抓捕
	警用直升机		以空中优势迅速定位目标并调集警力

三、战术对抗

我们已经注意到了在警车表的旁边有一个关于警车战术的项目，而这个项目中的内容就是警方针对不同关注等级的目标会采取的行动，也是与警方对抗时最需要关注的东西了，下面我们就分别对警方的不同战术逐一讲解对抗方法。

1.跟随

跟随几乎没什么可说的，警车会尾随在目标的后面，同时不断汇报目标的位置变化。基本上可以当成一个OutRun模式任务来看待。不过如果参与跟随的警车较多，则推荐撞击一些位于道路附近的障碍物（Pursuit Breaker，以下简称PB）。PB拥有一个三角形的标记，很远就可以看见。撞击PB可以使得一定范围内的警车全部失去活动能力，应多多采用。


PB不会阻挡车辆通行，但是会让一定范围内的AI警车完全失控

2.三角阵追捕

追捕其实依然是一种以警告为主的执法手段，警方认为对于大多数的小毛贼都是够用的。具体的情况需要分成几种：首先必须有两辆以上的警车参与追逐。然后，至少有一辆警车会行驶到目标前方并鸣笛亮灯，警告目标服从警方管理。如果目标不顺从，则会导致产生目标拒捕，进一步增加CTS。当参与追逐的警车数量达到3辆或更多时，警方就会采取更主动的阵形：如一辆警车在前方左右两辆警车并行的三角阵形，或两辆警车稍稍领先一辆警车断后的倒三角阵形。


游戏和现实中的布加迪威龙16.4跑车

大马力，760Nm的最大扭力。如果再加上4副涡轮增压器以及2副中央冷却器，布加迪威龙16.4的最大马力输出可高达1001bhp，而最大扭力更是达到1250Nm！如此高的速度会影响引擎和变速箱中的每一个零部件，为此布加迪威龙16.4的一些部件是借助与航空航天部门的科研机构合作完成的，碳纤维和陶瓷材料制动系统包含了许多独特的构成部件。这一切奢侈的设计，将布加迪威龙16.4打造成世界上最豪华的跑车。

美系代表：福特GT（Ford GT）

和布加迪威龙16.4比起来，福特GT堪称美国车的楷模。福特GT最早出现在2002年的底特律车展上，当时的福特GT40概念车以其独特的设计和外观受到众多车迷的赞赏。福特GT承袭了人们熟悉的GT40原型车的圆润轮廓，但车上的每个尺寸、曲面和线条却是对原型车的一种独特解释。GT40的长前悬使人想起六十年代的赛车，但其后掠的前罩板、巧妙的特征线和光纤前照灯则是明显的现代派。福特GT拥有强劲的5.4升双顶置凸轮轴V8发动机，输出至少550马力，操控感相当细腻，它简直就是一件将古典主义外观和现代高技术相结合的完美艺术品。底盘强化技术、悬架系统、空气动力学系统以及高性能轮胎，这一切都已经过了40年的检验和改善。

福特GT的车门切入车顶，继承的是冠军赛车的传统。后侧围板前沿引人注目的是可将新鲜空气导入发动机的实用冷却进风槽。覆盖19英寸固特异轮胎的后轮拱确定了汽车后端造型，而由前罩板延伸过来的特征线在一体的“鸭尾式”扰流板处与轮廓线交汇，并构成轮廓线的最后一笔。可以说，福特GT的设计能带给人以统治一切的感受，它就如同一头美国野兽，令人望而生畏。


游戏和现实中的福特GT跑车

面对追捕的有效手段是急刹车加转向，排成阵形的警方对于突如其来的变化往往疏于防备。又或者干脆施展过硬的驾驶技巧把所有警车扔在身后吃尘。PB对于这类情况也具有良好的效果，特别是其实PB产生的障碍物并不会影响玩家行驶，只是让警车“死掉”罢了。

3.盒子阵夹击

当基本追捕手段无效后，警方很快就会展开具有攻击性的行动。譬如当周围的警车足够多时，警方会把追捕中的三角阵转化为一种盒子阵。具体做法是位于前方的警车主动减速并顶住目标的去路，接着其他警车分别从左右和后方跟上把目标围在中央。整个造型和盒子很相似。不过其实连警方自己也都觉得种方法有点问题——就算不提施展空间的大小，谁来负责第一车的位置都是难点。不单有可能根本没有对准目标，且当目标车速很高的时候根本就会被冲开，此外这个阵形的发动特征也太明显了点……



灵巧的掉头非常好用

对付盒子阵最简单的方法就是全力猛冲前方警车的屁股，然后转动方向错开警车，这样整个阵形就会被打散。更高级的做法是看到前方警车有刹车迹象时就直接稍微打偏方向错过去。即便是不小心中了第一车的招，趁着其他三个方向的警车还没有跟上的空当，向左右任意一个方向加氮气猛冲都是可以解决问题的。

4.贴身P.I.T战术

警方在追求配合的同时，更高水平的警力也会投入进入追逐行动。拥有更好警车的警方单位个体能力也得到了极大的提高，它们会使用一系列统称为P.I.T的技巧。这套技巧的主要核心是对目标车辆的后轴施加以横向力，使目标车辆从直行变成会不断减速的横行，同时操控也会全部失效。这种技巧无论目标选择哪种游戏视点都不容易发现，特别是用看不到整个车身的视角时，都有可能看不见整个战术的施展过程！



准备使用P.I.T的911警车



评说

有待改进的回归之作 ■游侠 奥杰

从很多方面来说，《极品飞车——无间风云》都可算得上是自《极品飞车——地下狂飙》推出5年来该系列改头换面之作中的佼佼者。在充分展现街头文化的同时，《无间风云》不仅将《地下狂飙》和《地下狂飙2》中的街头飙车演绎得更为激烈，而且游戏核心也重归《极品飞车——无间追踪》中的警匪追逐上。此外，《无间风云》还延续了《生死卡本谷》的游戏风格，侧重故事情节的描述。就如同游戏名字一样，玩家在游戏中要扮演一个卧底警察，深入到一个犯罪集团中，通过完成各种各样的赛车任务，尽可能收集犯罪分子的犯罪记录，其间还会遭到很多来明细理的警方的追逐。通过在《街头狂飙》中曾经出现过的一系列惊心动魄的过场动画，力图以电影般的剧情叙事方式带给玩家一种好莱坞大片式的感觉。

然而平心而论，虽然《无间风云》看起来应该是《极品飞车》系列的一个拐点，但实际上给人感觉游戏趋于平淡，不仅缺乏严格意义上的飞车挑战，而且相对于其他赛车游戏来说也毫无特色可谈。尽管游戏的画面和音效出类拔萃，但作为一款赛车游戏的根本——操作性、专业性和真实性并没有根本的改进。《无间风云》就如同一辆外观酷劲十足的赛车，内里却缺少了强劲的引擎。

属性提升是《无间风云》新增的游戏元素，类似于角色扮演游戏中的升级系统，不过放到赛车游戏中让人感觉有点不伦不类。当然，赛车竞技游戏设定赛车性能提升无可厚非，比如通过赛车部件升级或改装，但《无间风云》中设定的是只有提升玩家等级才有机会驾驶更多型号的赛车，这对于开放性游戏来说其实是一个限制。另外，在游戏过程中我们通常都是只要等级提升，就会增加属性，结果是使得游戏的挑战性大幅度降低，基本上两三次尝试就可以完成任务。不过有时候也有例外，就是在四五辆警车的追逐下，要想完成任务确实是有一定的难度，这时就要看玩家的驾驶技术和运气了，因此警车追逐在《无间风云》中到还算是个饶有趣味的环节。

收录名车是《极品飞车》系列的最大特点，每一代游戏都会收录不少名车，《无间风云》也不例外，并且在收录的车型上创造了记录，包括厂商刚刚推出或在2009年才会推出的新车型，游戏一共收录了50多款名车。不过，名车种类虽多，驾驶起来却大同小异，车型的不同并没有给操作带来明显变化，只不过是在视觉效果上带来一些冲击。《无间风云》游戏画面看起来非常精美，但前提是电脑配置足够强劲。目前主流配置的电脑运行游戏还是会出现画面停顿现象，即便将所有特效设定都关掉，游戏画面的帧数也不是很理想。

总的来说，我们能看出EA对《无间风云》给予了足够的重视，不仅邀请明星打造出电影般的过场动画，而且游戏本身也做了变革，让游戏模式重新回到我们所青睐的警匪追逐上。从这方面来看，《无间风云》的表现是值得赞赏的。不过，游戏的技巧性和可玩度并没有新的突破，对于熟悉《极品飞车》系列的老玩家来说，游戏缺乏实质的吸引力，期待下一代作品能有所变化。

对付P.I.T没有特别有效的良方，只能依靠玩家良好的驾驶基本功和优秀的临场技术发挥来应对。P.I.T的特征是当警方打算开始施展之前先会在很近的距离上接近目标，并且有一个清晰的贴身动作。主动反击的技巧是先向警车靠近的同侧稍稍打一点方向，接着向相反方向转向。这个动作可以首先让车尾得到一点惯性，接着反向打方向的时候车尾就会携带有相当的动能，基本上就像抡胳膊甩耳光！如果对这个复杂动作没有什么把握的话，不妨尝试一下突然改变速度，以氮气加速或者突然减速都是很好的办法。

5.活动路障

当上述手法都无法阻止目标时，警方依然有更高级别的应对方案，那就是使用活动路障（Rolling Roadblock，以下简称RRB）。从活动路障的字面意思我们就可以猜到，这些路障并非事先设定，而是由警车超越目标后单车或者几车一起同时减速形成一个具有一定宽度的阻挡物。单车RRB的做法其实是一种变换方式的P.I.T——警车首先稍稍超前目标，接着用车尾接触目标车头，并试图横在目标前方。而多车RRB的做法则类似盒子阵的一号车，只是一辆车变成了数辆车一同刹车而已。



对RRB是没有必要客气的

应对RRB的最有效方法就是撞。大家都知道有两种力量可以用，一种是固定方向的冲击力，一种是带有一股扭力的旋转力。旋转力来自于冲击产生时是否同时有转向的动作，这就好比篮球出手时要顺势拨球一样。在撞击警车时带有一定的转向就可以把警车旋开。由于旋转力不同于直接冲击力，因此即使是面对最高关注等级下的SUV，一样可以勇敢面对！

6.固定路障

当警方把固定路障设置到路上的时候，情况就会变得稍微复杂些了。在固定路障的设置过程中，警方大幅度提高了路钉的使用率。一般来说放置方式有两种：一种是在一侧路面用车辆封锁，一侧留空放置路钉；另一种是用大量车辆封锁路面，在车阵前放置路钉。

面对这样的路障，以往历代以来的方法还是有效的——当看到警方设置路障后（前方有横置的警车），首先使用子弹时间（SpeedBreak）减速后观察一下路障的布局，然后选择从一侧的路边通过路障。选择的原则是：如果前方只有少量警车封锁的话，就从缝隙小的一侧通过；如果前方排满了警车的话，就找两侧空挡大的地方过，绝对不要试着冲击车阵！

7.直接撞击

当警方被逼到极限时会采用一种玉石俱焚的方法，那就是直接撞击目标！撞击任务大多数是由高等级的警车担任，被撞后目标多数情况下会失去控制。

此法看似无懈可击，但其实依然有对付的方法。首先是被动技巧，那就是当面对撞击来临时，立即启动子弹时间来精确调整车辆，看看是否有办法可以规避撞击。或者在被冲击后发动子弹时间，精确调整车辆姿态以便尽快恢复对车辆的控制。接下来就是主动技巧了，主动技巧的核心是氮气的运用和小地图的判读。对于来自背后的撞击，大多数时候没有什么风险，比较可怕的是侧面和正面。侧面的躲避技巧主要靠小地图来判定，当看见有红色箭头迅速接近时，要记得灵活改变车速——用氮气突然加速或者刹车减速都可以。而正面则完全是勇气的挑战，SUV其实并不可怕，最有效的反击方式就是氮气全开和SUV对冲！当有一定车速基础时，对冲的结果往往是玩家不仅没有失控，而且可以立即重新调整车辆的方向，唯一的损失仅仅是车速而已。



迎面来就迎面应

四、综合战术应用

通过以上分析，我们了解了警方的各种战术及应对方法，不过似乎仍和实际情况有些差别——其实这并不奇怪，因为还有一个综合应用的问题。我们不妨整体思考一下：警方随着关注等级的提高，其追逐目标的手段并不是独立增加的，而是附带有一定花样的巧妙结合。那么针对警方的联合攻击时，该怎样应对呢？

最重要的是不必惧怕红条的增长。在UC中，警方只有在目标速度低于每小时40KM的时候红条才会持续增长。因此在很多看似致命情况下，首先是不要慌张。很多看似已经走投无路时，其实还有翻盘的机会。而且只要坚持左冲右突，警方很容易因忙于应对而出现漏洞。在被围攻中最需要得到的，往往并不是脱离路线，而是车速。只要有了车速，可以耐心的在迂回中寻找突破口。

真正比较棘手的问题是当被一大群警车架着跑的时候，往往一不小心会大队人马一起从路钉上撵过去……等到轮胎全爆之后，技术再高往往也只能在警方抓不到，但是追捕也结束不了的尴尬状态下不断徘徊。要特别注意尽量避免和大量警车长时间拉锯，当警车数量积累的一定程度时应果断寻找并使用PB。

值得一提的是，适当寻找一个主场来作战会得到相当多的好处。这次UC的环城公路显然就是一个极好的主场——在环城公路上一路狂奔，被警车很快拦死的几率相对较低。但前提是一定要掌握好如何最高效的把战场引向环城公路才行。那么，祝各位在GTCB过得愉快，也希望本文对您有所帮助。P

乾坤一技

《孤岛惊魂2》心得

Far Cry 2

■游侠 奥杰

1.不会损坏的金色AK47

在北部地区（游戏开始区域），查看地图，发现4个角落（左上、左下、右上、右下）都各有1个公共汽车站。顺着向南的道路前往右下角的公共汽车站，不过要走最靠近地图边缘的道路，然后顺着小路向北转，找到枪械店。从这里顺着东北面的道路前进，来到与枪械店隔山相望的另一侧的小屋，找到金色AK47、一些弹药以及1个钻石箱。在北部区域，Cattle Xing的西面，有一处大范围的岩石地区，在地图上看起来像是1只鸡腿。来到“鸡腿”的左下方，发现1处隐藏的洞穴。打破入口处的木条，进入洞穴，找到另1把金色AK47。

2.钻石猎手

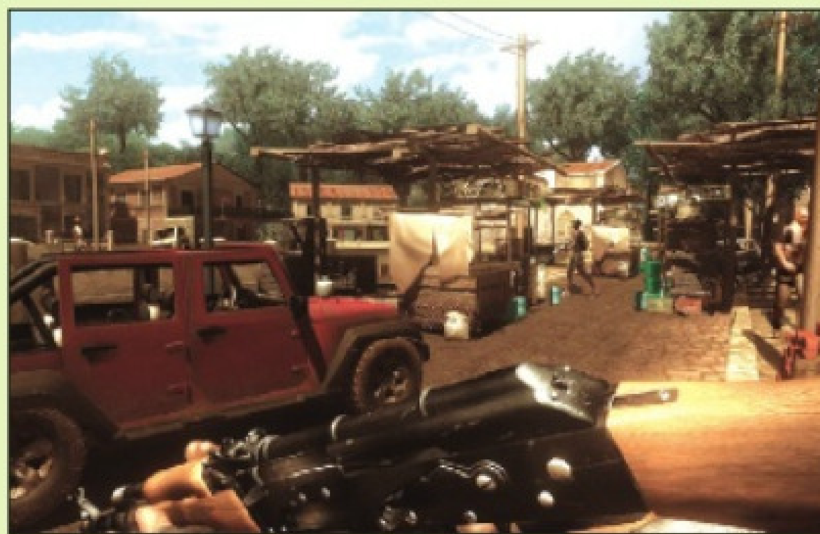
除PDA上明显的钻石箱之外，还有其他线索可用来寻找钻石。当某个区域的地图扩放到最大时，在地图上可以看到蓝色或绿色数字，表明这个地区钻石的数量。这样，根据已经发现的钻石闪光点，可以用来缩小搜索钻石的地区范围。

3.升级安全藏身处

在每个主线任务中，都会接到1个家伙的电话，让你用其他方法来完成任务。按照这个家伙的要求去做，虽然过程比较繁琐，但是完成任务后，声望将提升，同时安全藏身处也将升级（增加交通工具、弹药、医药包等）。

4.奖励任务

在主菜单的Additional Content选项中选择Promotion Code，输入以下代码：2Eprunef，6aPHuswe，96CesuHu，Cr34ufrE，JeM8SpaW，sa7eSUPR，SpujeN7x，tar3QuzU，THaCupR4，tr99pUkA，zUmU6Rup，开启4个新任务，分别为The Georgian、The Bolivian、Special Delivery和Le Francais。注意字母大小写，如果输入正确，将看到“You have successfully unlocked the missions（成功开启任务）”的信息。开始新游戏或继续游戏后，暂停游戏，显示Map Legend菜单，看到标记为Special Mission的信封标志。成功完成上手指南和一些其他任务后，将接到一个奇怪声音的电话，让你继续前任的任务。来到信封标记地点，找到一辆破旧的车房，进行下一步任务。P





《乐高印第安纳琼斯——原始冒险》小贴示

Lego Indiana Jones: The Original Adventures

■游侠 奥杰

1.开启隐藏关

收集下列关卡中的全部宝物，可以开启相应的隐藏关：

收集魔宫传奇（Temple Of Doom）中全部宝物，开启古城关（Ancient City）；收集法柜奇兵（Raiders Of The Lost Ark）中全部宝物，开启少年印第关（Young Indy）；收集最后的十字军（The Last Crusade）中全部宝物，开启仓库关（Warehouse）。

2.红色奖励包裹

每关都隐藏着一个红色包裹。找到包裹后，把它放到附近隐藏着的红色或灰色的邮筒内（有些邮筒需要组装一下）。当返回Barnett学院的时候，进入大厅右侧中间的邮发室，可以购买包裹开启的额外奖励。

3.寻找隐藏的“星战”角色

找到以下全部“星战”角色，可在图书馆开启Han Solo作为可用角色。

机器人C3PO：在“法柜奇兵”关中，找到银色乐高金属砖封闭的房间，在自由模式下，使用火箭筒或手雷打开房间，找到机器人C3PO。

卢克·天行者：在“法柜奇兵”关中，从第3座冰桥下去，来到悬崖底部，发现一扇巨大的冰门。在自由模式下，使用火箭筒或手雷打开洞穴，在洞穴顶端找到倒挂的卢克·天行者。

楚巴卡：在“法柜奇兵”关中，到达任务的最后区域，你变身为卫兵，通过停放卡车的检查点。在这个区域的后面可以看到1个象形文字，让学者角色解开谜题。进入打开的房间，找到Mos Eisley酒吧，让矮小的角色（比如Maharaja或Short Round）找到藏在栅栏后面的楚巴卡。

机器人R2-D2：在“最后的十字军”关中，开始之初向左走，爬山找到金箱子，然后顺着左侧的高台走，发现棕色的鞭击点。让琼斯使用鞭子从Sandcrawler上打破1根管子，R2-D2将露出身形。

莉亚公主：在“魔宫传奇”关中，找到倒数第2个房间，走近右侧远端的机器，可从大屏幕处发现通向公主的秘道。

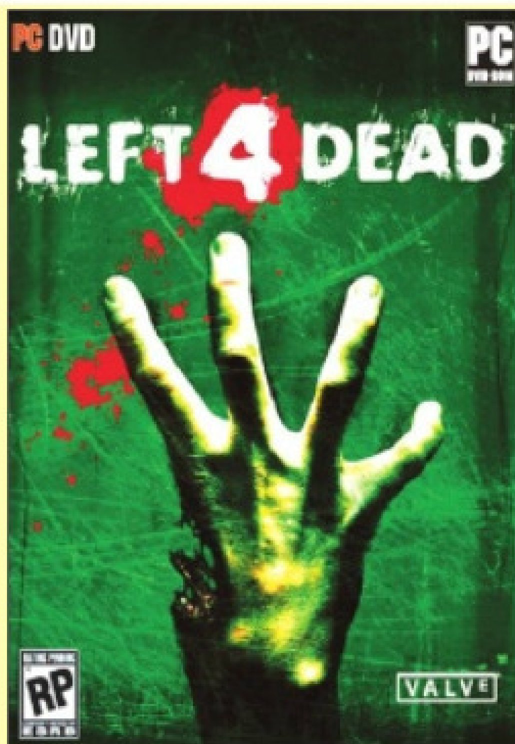




Ewok：在第一关中，操控木筏从瀑布中落下，可以发现1个盒子或1片树叶。击打盒子或树叶，打开学者面板，如果有学者角色，可以进入，在小岛上发现Ewok，他将向你挥手，然后离开。P

《求生之路》秘技

Left 4 Dead



首先要修改游戏的桌面快捷方式属性，在“目标”项里添加启动参数“-console”，保存后双击此快捷方式启动游戏，就会在游戏主界面出现控制台窗口，输入“bind c toggleconsole”以便在游戏过程中再次打开这个窗口。而后选择一个游戏模式进入游戏，假如你开启的不是单人游戏模式（single player mode），那么你就需先点选“完成战役”→“快速匹配”→“编辑游戏设置”，再将其中的SERVER TYPE改为Local Server，之后你就可以在多人游戏模式中使用秘技了。

在游戏进行过程中，按下C键或ESC键可打开控制台窗口，输入sv_cheats 1开启秘技模式，然后输入以下代码获得相应的秘技功能：

openserverbrowser：显示活动的服务器
god 1或0：开启或关闭无敌模式
buddha 1：会受伤但不会死
boom：在脚下制造1枚炸弹
fire：在脚下制造1枚燃烧弹
give health：加满血
give 物品名：得到1件物品，物品名可以是：ammo、autoshotgun、first_aid_kit、gascan、hunting_rifle、moltov、oxygen_tank、pain_pills、pipe_bomb、pistol、propane_tank、pumpshotgun、rifle、smg
ent_create weapon_物品名：队友得到1件武器
ent_remove：移除游戏中的1个人或物（参数2、3、4代表队友，1代表自己，如果移除1就无法进行游戏了）
nb_blind 1：不会被怪物发现
director_force_panic：强制惊恐事件
director_panic_forever 1：惊恐不会停止
director_no_mobs 1或0：开启或关启暴徒冲锋
director_stop：关闭所有怪物和Boss
kill：自杀
noclip：开启或关闭穿墙模式
sb_friendlyfire 1或0：开启或关闭队友误伤
sv_infinite_ammo 1或0：开启或关闭无限弹药
tongue_range 数字：设置怪物Smoker的舌头攻击范围
thirdpersonshoulder：开启第三人称越肩视角
thirdperson_mayamode：开启第三人称固定视角
thirdperson：开启第三人称视角
firstperson：开启第一人称视角
warp_all_survivors_here：召集所有队友到身边
warp_all_survivors_to_checkpoint：召集所有队友到最近的检查点
warp_all_survivors_to_finale：召集所有队友到终点
warp_to_start_area：进入下一章节
z_common_limit 数字：设置普通僵尸的数量
z_mega_mob_size 数字：设置惊恐僵尸的数量
z_health 数字：设置僵尸的生命值
z_speed 数字：设置僵尸的行动速度
z_spawn 名称：在面前生成1个怪物，怪物的名称可以是：mob、witch、tank、boomer、smoker、hunter、zombie
z_spawn zombie：生成1个僵尸
z_tank_health 数字：设置怪物Tank的生命值
z_witch_burn_time：设置怪物Witch的燃烧时间
z_witch_damage 数字：设置怪物Witch的伤害总值
z_witch_allow_change_victim 1：允许怪物Witch改变目标

《乐高印第安那琼斯》秘技

Lego Indiana Jones

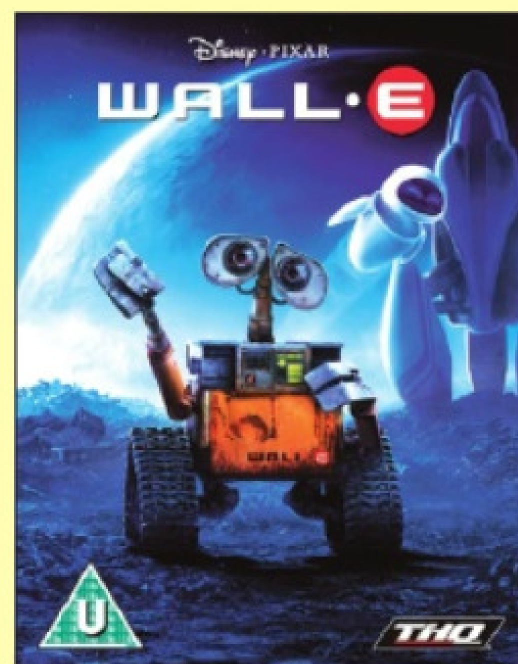


你需要在Barnett学院数学教室的黑板上输入以下密码以解锁秘技，输入地点在主走廊的左边第2扇门里。当秘技解锁后你可以在游戏“Extras”菜单中开启相应选项。

3X44AA：隐藏角色
B83EA1：无敌
B1GW1F：肥料
4ID1N6：伪装
3HE85H：侧面轮廓
VNF59Q：嘟嘟声
33GM7J：冰场
4VLWEN3：宝物
WWQ1SA：宝物
FJ59WS：快速修理
0P1TA5：超级拍击
378RS6：快速挖掘
V83SLO：快速建造
VIKED7：宝物探测器
VN3R7S：超级尖叫
VIES2R：角色宝物
MDLP69：回复生命
VUT673：包裹探测器
VKRNS9：敌人缴械
H86LA2：宝物磁铁
VM4TS9：宝物×2
VLWEN3：宝物×4
V84RYS：宝物×6
A72E1M：宝物×8
VI3PS8：宝物×10
FJUR31：解锁Mola Ram
VE029L：解锁Belloq
13NS01：解锁Toht

《机器人总动员》秘技

Wall-E



在游戏主选单代码区（codes section）输入以下代码获得相应秘技功能：

Wall-E，Auto，Eve，Security Bot：解锁全部奖励功能
M-O，Auto，Security Bot，Eve：解锁全部游戏内容
Security Bot，Wall-E，M-O，Auto：服装
Wall-E，Auto，Eve，Mo：给机器人超级激光枪
Wall-E，M-O，Auto，M-O：无敌
Wall-e，Auto，Eve，M-O：机器人一直拥有超级激光
Wall-e，Auto，Eve，ZPM：解锁全部奖励功能
Wall-e，Eve，Eve，Wall-e：机器人随时拥有激光枪
Wall-e，M-O，Auto，M-O：无限生命
Auto，Auto，ZPM，ZPM：解锁全部假日服装
Auto，M-O，Auto，M-O：机器人随时制造任何方块
Auto，ZPM，M-O，Wall-e：解锁全部单人游戏关卡
Eve，M-O，Wall-e，Auto：解锁全部多人地图
Eve，Wall-e，Wall-e，Auto：升级超级激光
Eve，Eve，Wall-e，Eve：机器可以飞行
M-O，Auto，ZPM，Eve：解锁全部游戏内容
M-O，ZPM，Eve，Eve：Wall-e和Eve随时制造任何方块
M-O，Wall-e，M-O，Eve：加保险
ZPM，Wall-e，M-O，Auto：解锁全部多人服装
ZPM，Eve，M-O，Wall-e：Wall-e和Eve随时拥有激光枪 P



林晓：对一个魔兽玩家来说，艾泽拉斯大陆是真实的存在，只是人们忘记在地球仪上做出标志。这就是游戏的魅力所在，可以忽略却不能蔑视的魅力，那些动不动就视游戏为洪水猛兽的人穷其一生所见所闻都不能想象的魅力……本期剧场的小说同它的背景游戏一样，遣词造句之间充满魅力。

游戏剧场

图加尔·鹰风的故事：狩猎仪式

■ 天津 壹玖壹柒

猎手投出的长枪在空中划出一道完美弧线，却没能命中猎物的要害。猎物被他冒失的袭击激怒了，它迈着沉重的步伐狂奔起来，每一步都使大地震颤不止，向这个胆大的狩猎者猛冲过来。猎手巧妙地移动着自己的路线，把猎物引诱到他精心设置的陷阱上，但是令他没想到的是陷阱也没能困住眼前这个庞然大物。他的思绪如眼前的局面一样混乱，但时间不容许他考虑。猎手被猎物紧紧的赶上，轻易的被撞翻在地。有着庞大体型的猎物从他身上践踏而过，生不如死。

猎手的胸前被猎物划开了一道骇人的伤口，从伤口涌出的鲜血已经将倒下的地方染红。他的四肢已经失去感觉，唯有头脑暂时还保持着片刻清醒。他的灵魂就要离开他的躯体了，他的灵魂会像每一位牛头人一样，回到先祖之魂的身边。猎手挣扎着，艰难呼吸着。他的意志告诉自己现在不能这样死去，但是头脑和身体都已经不再接受他的指挥。

“图加尔，我的好兄弟，坚持住。”熟悉而又低沉的声音仿佛从远方传来，在他耳边飘荡。

“哥哥，我要追随你的脚步而去了。”这是猎手做出的唯一反应。

“你现在还不能休息，图加尔。总有一天你会超越我，成为鹰风氏族最强壮的战士。”猎手的神智已经不容许他倾听哥哥的低语了，他的耳朵充血，并发出严重的鸣叫声。

“你要勇于维护氏族的荣耀，确保氏族的安危。面对氏族的敌人，你必须永远站在最前方接受他们的挑战。”

猎手的灵魂试图离开他的躯体，现在躯体已经无法束缚住它了，他的灵魂向往着更加广阔的世界。可是他的灵魂却被强而有力的外力所阻挡，禁止它离开躯体一步。是他哥哥的灵魂阻挡了它的去路，它感到了退缩，不再向往外界的自由，依然回到它本来的躯体中。

“记住这一点，要提防那些自称是我们盟友的人。危险离我们很近、很近……”猎手失去意识前，这句话环绕在他的耳边、他的脑中。



图加尔的哥哥已经过世两个多月了，他现在依然清晰记得他得知这个消息的那个夜晚——血蹄村外，鹰风部族的长者们围坐在篝火前，所有人都默默无语，只有燃烧木材时发出噼噼啪啪的声响。图加尔·鹰风心情忐忑，不清楚长者们找他有什么事。他不敢发问，也不愿打扰这个与先祖之魂交流的神圣时刻。他猜想也许是要对他在即将来临的狩猎仪式做些什么吩咐吧，他为今年的狩猎仪式已经准备很充分了。一位萨满祭司离开篝火走到图加尔的身边，在他身边坐下，过了几分钟后才轻声地对他说道：“你哥哥的灵魂已经回到先祖之魂的身边了。”

那一瞬间图加尔仿佛没听懂萨满祭司的话。他神情木然，直愣愣盯着对他说话的这位祭司。

“你的哥哥死了，图加尔。”祭司重复道。这句话不带任何感情，但祭司的心情却和图加尔此时一模一样。图加尔不能接受这个突如其来的消息，他依然无动于衷。



“图加姆·鹰风已经死了，就像每一位勇敢的牛头人一样，他已经回到先祖之魂的怀抱中了。”祭司说。

“这是……什么时候的事？”

“三天前图加姆在黑云峰与一位牛头人决斗，他摔到了屋外悬挂的武器托架上。”

图加尔用充满质疑的眼神审视着眼前的这位祭司，“武器托架？您是说图加姆是因为撞到武器托架而死的吗？您简直是在开玩笑。我不相信，绝不相信。我的哥哥去黑云峰做什么？那里不是野性图腾的居住地吗？”

“我们不打算对你隐瞒这件事情，狩猎仪式就快开始了，你现在不该为这件事分心。”萨满祭司没有正面回答他的问题。在他们交谈的工夫，长者们都已经悄然退席。他指了指那堆篝火，图加尔跟随祭司来到那堆篝火前默然坐下。祭司的手上放射出柔和的光芒，嘴中默念的是给先祖之魂的献词。“你如果需要真相，就和你哥哥的灵魂谈谈吧。”祭司说完，把图加尔一个人留在了那里。

深秋时节已过，北风毫不留情吹拂着这片依然被翠绿色覆盖的大地。不久之后寒冬将至，莫高雷的动物们便不再像现在这样肆意出没了，那时的草原将被大批觅食的狼群所占据。今天是图加尔·鹰风证明自己能力的最后期限了，他已经比同龄人完成狩猎仪式晚了数月。失去这次机会他将要再等候一年的时间，因为生活在莫高雷大草原的牛头人每年只在秋季到来时，才会接受对自己狩猎能力的试炼。

莫高雷的春季是万物复苏的时节，动物经过一冬的考验还没完全恢复他们本来的体力；这里的夏季同其他地方一样，同样是个炎热的季节，动物在这个季节脱毛换代；当冬季来临时，那些需要冬眠的动物则开始了它们的美梦，而那些不需要的则会在这片缺乏猎物的贫瘠土地上艰难觅食。只有在秋季，动物才拥有最健全的体魄，莫高雷大草原上的科多兽，以及那些将要在草原上驰骋一冬的狼群才值得接受牛头人的挑战。

一年一度的狩猎仪式到来之前，图加尔·鹰风悄然离开了血蹄村，没人知道他去了哪里。

图加尔的目的地是黑云峰，那晚他和死去哥哥的灵魂交谈后就做了出发的决定。图加尔的哥哥是一位经验丰富的好猎手，同时也是鹰风氏族最为勇敢、最为强壮的战士之一。一直以来他都以哥哥为榜样，立志成为像他哥哥一样的战士。他无法容忍哥哥的意外死亡，更无法接受哥哥摔倒在武器托架上死亡的解释。对于图加尔来说，为了他曾经唯一在世的亲人，为了他那现已死去的哥哥，即使是放弃参加今年的狩猎仪式也是在所不惜的。

不久前图加尔返回了血蹄村，他对自己的出行闭口不谈，并且立刻出发寻找他的猎物。由于年轻气盛，他所选择的目标是一只即使经验丰富的老猎人也不敢轻易染指的猎物，一只有着阿兰其亚血统的巨型科多兽。他要为自己、为自己死去的哥哥、为自己的氏族争得崇高的荣耀，他要成为今年狩猎试炼当中最优秀的猎手。



功夫不负有心人，他终于在一块台地附近发现了符合他要求的猎物。设置陷阱，引诱猎物，图加尔打算将把这头巨大的科多兽引诱到他的陷阱上，当它被陷阱缠住时就是他成功的时刻。

可是他的狩猎失败了。人们发现他时，他身受重伤，气息微弱，脉搏跳动停滞，大家都以为这位牛头人的灵魂不久将要回归先祖之魂的怀抱。但鹰风氏族高贵的血脉在图加尔的身上流淌着，他的生命之火不甘心轻易熄灭，凭借着顽强的生存意志他从死亡的边缘挣扎回来。在氏族萨满祭司的精心调养下，图加尔用了整整半个月的时间才恢复健康，继续修养半个月后决定在冬天到来前完成他的狩猎。

图加尔·鹰风结束了他短暂的回

想。不远处，他的猎物——险些置他于死地的那只巨型科多兽，调过头正缓步向他这个方向前进。

如果这次狩猎再次失败，我将愧对鹰风这个姓氏。如果我死于这场狩猎，我将怎样去面对我的哥哥和氏族的先祖呢？

图加尔的心绪一时间有些烦乱。

秋风阵阵，图加尔脊背上的鬃毛在微风的吹拂下和草丛一样，波浪般的起伏。风中的精魂围绕在他身边，抚平了他那颗烦乱的心。他集中精神全神贯注的注意着猎物行走的路线，他现在完全投入到狩猎的状态中了。

这次绝不容许失败，现在，需要的只是耐心与等待，图加尔·鹰风试图将自己的重心放得更低，让繁密的草丛把他吞没。他把手中的长矛横放在面前，并把草丛拨开一道小小的缝隙。这位身材壮硕的牛头人潜伏在这片广袤无边的草场中，等待着一个绝佳的机会，一个绝佳的狩猎机会。

他微微调整自己的姿势，只要到了他认为是绝佳的时机就会猛扑过去，对着他的目标——那只巨型的科多兽发起攻击。他的心和上次狩猎一样砰砰的狂跳着，只是这次他是由于兴奋而不是畏惧。

猎物和他的距离越来越近，图加尔最后一次检查了随身携带的手斧和短刀。时间一秒一秒的流逝着，可是对于图加尔来说倒有点度日如年的感觉。有着阿兰其亚血统的科多兽在空气中嗅到了危险的气息，它突然向着图加尔隐藏着的草丛中猛冲过来。

猎物发现了猎人。

科多兽打算先发制人，对这个不知死活的猎手首先发动袭击，它也许已经认出了这位曾经被碾压在身下的昔日对手。图加尔不允许自己犯同样的错误，他起身迅速投出长枪，长枪集中了他的全部力量划过天空，击中了科多兽的颈部。

命中的长枪使科多兽加快了冲刺速度，它凭借自己庞大的身躯想把猎手撞翻在地。但这次猎手巧妙的在它身前跳跃着，并不时对准它的头部、面颊和眼窝处猛挥手斧，每一斧落下去，都涌出殷红的鲜血。它的一只眼睛受伤了，眼珠崩了出来。科多兽因钻心的剧痛而更加狂暴，动物的生存本能刺激着它做出拼死一搏的反应，它扭动着巨大的身躯、顶住猎手的反击、不顾自己的伤痛，不断试图用自己头上的尖角挑向他的对手。它成功了，它先是挑到了猎手的皮制外衣，然后深深的顶入其中，猛然一甩把猎手摔倒在地。

科多兽像上次一样猛冲过来，将把猎手踩成稀烂，绝不给他活命的机会。图加尔被摔到地上的瞬间，眼前竟然浮现出了他哥哥倒地时的景象，他已经为此忍耐了许久而不得发泄。数月前他冒失去黑云峰调查个究竟，并且想对那位杀死他哥哥的凶手挑战。可是对方因他尚未完成牛头人的各项试炼仪式为理由拒绝接受他的挑战。哥哥死去的景象令他像换了一个人。图加尔在地上顺势打了个滚，躲避科多兽巨大脚掌的踩踏。并使尽全力将手斧掷向科多兽。

“鹰风！鹰风！”图加尔的咆哮声在莫高雷大草原上回荡着，鹰风氏族的血脉在他的身上沸腾着，激励着他勇敢面对他的猎物。

他振奋精神纵身一跃，跳到科多兽的背上。以全身的力量死死抠住这头桀骜不驯的猎物，试图用自己的蛮力使它屈服。科多兽自然也不甘示弱，在拼命的奔跑中不停的变换方向，它想把胆敢骑到他身上的猎手甩下去。但是它越是加快速度，它的对手越增加一倍的力量。科多兽清楚这次他所面对的猎手，已经不会像上次那样轻易被他打败了。

千百年来，牛头人的狩猎仪式都是以整个大草原为战场，在竞争意识和生存本能的激发下，无数勇敢的牛头人与身型巨大的科多兽互相较量，他们的命运终将以一方的死亡为终点。



图加尔渐渐感到身下的猎物放慢了奔跑的速度，看来它受的伤已经对它起到了影响。他思想上的片刻松懈，便给了对方可趁之机。科多兽突然停止了跑动，自己摔倒在地，借助惯性的帮助把它背上的猎手甩了出去。只是在甩出去的同时，它也被撕去了一大块科多兽最为坚实的皮肉。

图加尔被重重地甩了出去，他摇晃了下脑袋好使自己在震动后清醒过来。这只凶猛的科多兽没有丝毫想要逃跑的迹象，和他一样以最快的速度重新站起身来，依然向他猛冲过来。图加尔感到自己被撞飞了，身体离开了地面，然后又摔到地面上。他知道下一秒钟他将会被踩在科多兽的巨掌之下。可是图加尔此时并不是自己在独自战斗，他知道他哥哥的灵魂在看着他，他知道鹰风氏族的先祖们在看着他。

他摸出随身携带着的短刀，在科多兽再次撞向他的一瞬间，奋力刺出，正中科多兽的另一只眼睛。科多兽完全失去了视觉能力，它凭着最后的方向感，一头顶住它的对手，并且死死的把对方往地里戳去。

图加尔·鹰风在最后的较量中耗尽了最后一点力气，他顾不得包扎自己的伤口，就倚靠着科多兽的尸体休息起来。他此时的思绪已经飘到了远方、飘到了黑云峰，现在他们没有理由继续拒绝他的挑战了。此时此刻他已经成为了鹰风氏族最勇敢的战士，他已经通过了狩猎仪式。（全文完）P

"大众试客"隆重开张，用户真实点评火爆进行中

大众试客 www.poptry.com

你想不花一分钱就获得最新最酷的硬件/数码产品吗？
你想第一时间参与最火爆游戏的内测吗？
你想与晶合实验室的工程师一起点评产品优劣吗？
——加入"大众试客"的行列，你还能获得更多！

赶快加入"大众试客"的行列吧，免费获得时下最新最热的各种产品，注意，是免费的哦，只要你按照编辑的要求完成试用报告，这件产品就归你个人所有啦！从2009年1月1日起，登录"大众试客网"（网址：WWW.POPTRY.COM）申请自己喜欢的产品吧。

明基X850卡片式数码相机(1200万有效像素)



试用者A：

优点1——试客抽中的，几乎没花钱，和白捡一样，开心。
优点2——超大的3英寸触摸屏
优点3——触摸式操作很酷很新颖
遗憾——可惜没有抽中银白色的……



迪兰恒进RADEON HD4670显卡



试用者B：

没想到这块卡玩起《魔兽世界》来一点问题都没有，原本打算咬牙吐血升级GeForce 9800GTX的，这下捞到便宜啦。



旅之星小西部30GB 1.8英寸移动硬盘



试用者C：

1.8英寸硬盘原来这么小，比常见的移动硬盘小多了，轻松放在口袋里，就是容量也比较小，只有30GB……



《大众软件》2009年书脊图案是什么？

活动时间：2009年1月1日至2009年12月31日

《大众软件》2009年书脊图按，随着01期杂志的上市而揭开了神秘的面纱——且慢，这次的书脊图案可是不同于往年，有一份特别的设计蕴含其中。那么，搜集完整36期《大众软件》，排列好书脊，将完整图案拍照寄给我们，并指出其中的特别设计，你就完成了这个活动。你将有机会免费获得2010年全套《大众软件》，有机会被邀参加《大众软件》线下组织的读者活动。



网上订刊

《大众软件》淘宝网店

为了方便读者订阅杂志，淘宝网店经过重新整理后可以订购了。

搜索店铺：大软读者俱乐部

店铺网址
http://shop35122436.taobao.com/



快评

这期粉红的封面带着节日温馨的气息，内容却是硬梆梆地毫不温柔：冰河的科隆观赛冷静，8神经主持的鹰头马颁奖犀利，就连逍遥这老作者写的山寨杀毒软件都在幽默中透着一股杀气。等待已久的《孢子》原来徒有其名，还是《孤岛惊魂》这样的系列大作有品质保证。杂志态度中立，编辑却通过版面美术语言等等将倾向性一览无遗暴露在读者面前，于是我等就义无反顾向着编辑指引的方向前进……大编们啊，明年，杂志也要好看啊！**（河北 吕峰）**

林晓：我自己也很喜欢2008年24期的文章呢，当得起年终刊的收尾重任。欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是漫步者耳机。

于2008年12月8日正式开始、由央视网（ent.cctv.com）和《大众软件》杂志社联合主办的名为“2008中国娱乐圈调查报告——游戏系列”的网络评选活动，已经圆满完成，并得出了最终的网络评选调查结果。通过玩家参与的网络调查，我们评选出2008年度的最佳网络游戏、最佳休闲游戏、最佳单机游戏等项目。各位读者，请看看调查的结果，与你们心中的印象是否相同吧！



《2008中国娱乐圈年度调查报告》——游戏系列

与每年《大众软件》的“年度读者调查”及“电脑游戏产业报告”不同，这次与央视网合作的“2008中国娱乐圈调查报告——游戏系列”面向的是更广泛的游戏玩家，评选的项目也更为活泼丰富有趣。

正如我们在今年的电脑游戏产业报告中提到的，直至2008年，游戏行业在中国的社会和经济生活中都是一个充满光彩和话题的领域。十年的坎坷磨砺，中国网络游戏起起落落至今，经历了“蓝极速”“禁播令”“铜须门”等诸多风波，至今已走上一条相对健康和稳健的道路。可以做一个对比，尽管同样曾经在各类财富排行榜上名列前茅，但无论是丁磊、陈天桥、朱骏、史玉柱，还是其他大大小小排在其后的网络游戏从业者们，他们的事业和财富至今平稳安全，没有如张海、黄光裕等企业家们在登陆财富排行榜之后遭遇的种种质疑以及接踵而来的法律诉讼。每年都遭遇如此多的负面争议，但从业者群体却越来越多，而且财富积累一直很安全。这说明尽管充满争议，但网络游戏这个行业却是如今各个朝阳产业中相对最透明健康的，每年那些大大小小的争议和话题，其实并没有描述出中国游戏产业面对的核心问题。

实际上，与央视网合作的本次评选活动，也并不想解答这个所谓什么是游戏的“核心问题”。这次调查旨在调动起玩家的声音，切实反映出玩家心目里的好游戏，让玩家决定自己所选。

本次“2008中国娱乐圈调查报告——游戏系列”调查的央视网有效得票总数为100 386票，这样大规模的调查数字，还是可以反映出玩家的普遍心声的。

在这其中，2008年度最佳网游仍为《魔兽世界》，得票5724张，占该项目总票数的50%。而名列亚军和季军的玩家心中最佳网游为国产游戏《梦幻西游Online》和《突袭OL》。

《梦幻西游Online》在2008年保持的良好运营势头，体现出中国的在线游戏产业继续保持着健康的成长、没有明显减慢的迹象。《梦幻西游Online》所受到的持续欢迎，也直接导致网易公司的在线游戏业务在第三季度中表现良好。厂商在暑期中推出了一系列线上市场活动，使最高同时在线人数在2008年8月份达到230万。而由美国暴雪公司开发的《魔兽世界》则是国内公认的最优秀网络游戏。九城2008年第二财季所有正在运营的游戏的合计最高同时在线人数（PCU）约为130万人，其中仅《魔兽世界》的PCU就突破了100万大关。

在2008年，休闲游戏进一步扩大它的受众范围，《跑跑卡丁车》《劲舞团》和《街头篮球》以它们方便的上手性、有趣的交互性而获得了玩家好评的前三名。

网页游戏是2007年到2008年间迅速崛起的一股网络交互娱乐的新浪潮。作为一种新生事物，网页游戏的发展前景还不清晰，但市场潜力还是很大的。我们欣喜地看到，2008年度最佳网页游戏《热血三国》《猫游记》和《三国风云》三款最受玩家欢迎的网页游戏均为国产游戏。

相比网络游戏和网页游戏的受欢迎程度，单机游戏的受欢迎排行榜显得波澜不惊。《反恐精英》获得冠军，而《仙剑奇侠传4》与《魔兽争霸III》分获亚军与季军。《仙剑奇侠传四》是近两年来最成功的国产单机游戏。现在来看，这款游戏的取材颇为讨巧，作为“仙剑”的续集，我们却几乎找不到“仙剑”留下来的任何影子。游戏中修真求仙的故事在网络小说中大热过一阵，又加入了2007年在网络文学中同样红极一时的盗墓主题，人与妖的隔阂等主要线索也带给人似曾相识之感。但这样一款“仙四”却取得了自“仙剑”一代之后最大的成功，其原因在于制作者并没有被这些玩家易于接受的“时尚”主题束缚住手脚，在信手拈来的同时，更加注重对人物性格的刻画。在剧情和战斗的分布上处理合理，让整个游戏流程毫无迟滞。再加上弃用Q版形象，让主角们真正变回了“俊男美女”。这些改变让游戏一举摆脱了三代带给人的“幼稚”感，在让年轻玩家叫好的同时，也赢回了无数仙剑老玩家的心。“仙剑四”并没有达到超凡脱俗的境界，但却是一款成熟的作品，各方面没有明显的问题，这对于目前的国产单机游戏来说尤其难得。

在“2009年你最期待的游戏”评选中，金山研发的《剑侠情缘网络版3》成为最受玩家期待的游戏作品，《巫妖王之怒》和《星际争霸II》则名列第二和第三位。我们知道期待《剑侠情缘网络版3》和《巫妖王之怒》的玩家，能在2009年实现自己的愿望，而至于《星际争霸II》嘛，相信它也一定能如期发行，不会跳票，哈哈！















《2008中国娱乐圈年度调查报告》游戏篇评选结果

央视网票数：100 386

2008年度最佳网游

1 魔兽世界	5724
2 梦幻西游	1104
3 突袭OL	998
4 其他	……
5 共计	11 694

2008年度最佳休闲游戏

1 跑跑卡丁车	1586
2 劲舞团	763
3 街头篮球	398
4 其他	……
5 共计	3491

2008年度最佳网页游戏

1 VS热血三国	288
2 猫游记	234
3 三国风云	116
4 其他	……
5 共计	1170

2008年度最佳单机游戏

1 CS	14 941
2 仙剑奇侠传4	11 148
3 魔兽争霸3	4192
4 其他	……
5 共计	34 356

2008年度最受欢迎国产游戏

1 剑侠世界	849
2 诛仙	438
3 幻想三国志	401
4 其他	……
5 共计	2651

2008年度最佳竞技游戏平台

1 VS竞技游戏平台	2772
2 浩方竞技游戏平台	1112
3 其他	412
4 共计	4296

2008年度最佳休闲游戏平台

1 联众	334
2 边峰	76
3 中游	47
4 其他	……
5 共计	457

2009年你最期待的游戏

1 剑网3	13 712
2 巫妖王之怒WLK	6437
3 星际争霸2	3419
4 其他	……
5 共计	28 229

2008年度电子竞技人气王

1 Sky	3180
2 Moon	1367
3 Grubby	1295
4 其他	……
5 共计	6853

2008年度经典dota对决

1 MYM VS VP [HTGL决赛]	214
2 VIGOSS VS LODA [IHCS]	52
3 WGA VS SCY [MYM9]	41
4 其他	……
5 共计	467

2008年度经典1V1对决

1 WCG全球总决赛魔兽决赛视	1017
2 PGL08第3季魔兽决赛:Moon vs TH000	268
3 EM2008半决赛 Infi VS Moon	191
4 其他	……
5 共计	1699

2008年度经典魔兽“真三”地图对决

1 川1 vs china 【VS-intel英雄会】	297
2 雇佣兵vs饭团（1）【CREG表演赛】	127
3 K粉 vs 残梦	97
4 其他	……
5 共计	770

2008年度最佳CS竞技团队

1 wNv	1348
2 SK	644
3 mTw	463
4 其他	……
5 共计	3255

2008年度最佳Dota竞技团队

1 MeetYourMakers	456
2 KINGSURF	204
3 Schroet Kommando	121
4 其他	……
5 共计	998

牛年说“牛”

林晓：鞭炮响，红灯挂，春节到，男女老少哈哈笑，红包给你莫嫌少……哦，拿错台词了，这是联欢会上大漠的数来宝。2008年即将送走，我们迎来了充满希望充满光明充满挑战的2009年……哦，又拿错台词了，这是主编大人团拜会上的发言稿。总而言之言而总之，祝愿大家牛年发扬牛精神，牛年奋起牛脾气，勤勤恳恳任劳任怨干实事儿干真事儿，有愿皆灵！

大软的编辑和读者们，在软盘里开了个联谊会，说说咱大软的“牛”，这不，人都来了。



牛物

此帖“华丽的盖楼吧（新后院史上第一高楼）”：http://www.popsoft.com.cn/bbs/viewthread.php?tid=154&extra=page%3D1，从软盘建立存在至今，经久不衰，1395页，200 915楼，能爬到头的人那绝对“牛”。

牛音

压寨夫人和她的山寨老公（她老公名字是即兴发挥的）翻唱猫王之歌。别看她是一介“妇”流，配音、翻唱游戏台词歌曲可谓一级棒。最让我们感动的并不仅仅是她动听的声音，而是她和其夫君之间那种对于原创作品的执着用心。且听山寨老公翻唱一首猫王的Love Me Tender，感动众人得稀里哗啦。地址：http://www.popsoft.com.cn/bbs/viewthread.php?tid=12087&extra=page%3D2。

牛人 【软史·李刚传】选

刚少时家贫，得希望工程资，乃入兵团大学堂。一日，先生授五绝，吟贺知章诗：“主人不相识，偶坐为林泉。莫谩愁沽酒，囊中自有钱。”又曰：“识、泉、钱，韵也，诸生试和之。”刚有同学，名三郎；刚有义兄，名钢球。遂和之：“大梨生一树，皆是绿油油。一半与钢球，一半与三郎。”先生曰：“请改为‘一半与三郎，一半与钢球’，则声韵相协。”刚曰：“韵是何物？岂可以我兄处三郎下乎？”先生怒，斥之曰：“竖子！非人哉！钢球畜生，目无三尺，鼠凭社贵，狐藉虎威。汝随之乎？”刚大愤，曰：“老豕狗，念汝伯尚存，无意辱之。今吾阖眼小憩，汝何其怒也。为何？小憩者，非止吾也。汝有何能？每教授，伏案之诸生多于半者，何也？”先生噎喉，登时气绝。刚遂辍学。

刚学书不成，去学剑，又不成。父怒之。曰：“书，足以记名姓而已；剑，一人敌，不足学。学万人敌！”乃窃火铳一杆，日毙燕雀无数。一时十里鸟绝，四害并起。钢球亦怒之，曰：“汝号‘二军师’，狗肉羊头，徒有其名，何用？”乃学兵法，观五经七书，略知其意，又不肯竟学。尝于廛市之中，当垆而饮，笑骂曰：“吾大丈夫当事天下，锱铢小事，何足道哉？”时人大异之。其时，钢球之兄为兵团千牛卫，上奏节度使云：“团有大才，百步穿杨，号‘二军师’者，竟是白身。量才录用，可耶？”上曰：“可。”遂录入兵团二学堂，编为乡兵，与钢球出入。

刚将入大软也，上阅其户牒档案，劣迹斑斑，进退维谷。时有首席记者者，姓汪名铁，字钝翁，京兆人也。童颜鹤发，守正持重。上谓铁曰：“此子荒谬，不事稼蔷，日日与乡党泼皮为伍，百丑群出。可用乎？”铁曰：“年少轻狂，孰能无过？人非生而行之者，孰能无惑？”上曰：“善。”刚乃入大软。

林晓：此文以史记笔法写虚构故事，事三分真而七分假，文却仿佛若有此事引人遐思，乃遣词造句精妙也。此文不愧为软盘第一“牛”文，又记录软盘第一“牛”人，当属一“牛”事，值得众君拍案惊奇。什么，你完全看不懂这文章说了啥，你这古文咋学的，发回中学重念去……



主持人 逍遥子

火星是什么？软盘里有人小心翼翼发问。

半响，众人回帖：

愤愤不平型：偶说楼主你这问题未免也太火星点了吧？我们现在的课题研究都已经转移到那美克星了，你怎么还老缠着火星不放呢？这么火星的问题我是不会回答滴！

老好人型：火星啊，那是很早以前的东西了，我帮你找找看哈。

本山叔：地球人都知道！就剩楼主不知道！

那美克人：楼主不是地球人？

路人甲：楼主是外星人！

美国航天局：据探查，火星上没有人。什么……楼主是火星人？！

逍遥子言：我们常常可以在论坛上看到这样模式的帖子。火星如此盛行，是如何造成的呢？根据江湖百晓生百毒的记载，“火星”一词成为流行用语，主要是源自周星驰的电影名作少林足球中，男主角对少林队守门员赵薇说的一段话：“地球是很危险的！你还是赶快返回火星吧！”所表现的意思有三，第一种为：在无法理解别人所要表达的东西时，就戏谑性地告诉对方“你还是回到火星去吧”，用以嘲讽对方是个火星人，所表达的是我们地球人看不懂的火星文。这样的用法，藉由网路而快速散播，久而久之，“火星”一词成为一切令人难以阅读、理解之文句的代名词；其二，他人所散布的信息为过去时，就直言不讳地告诉对方“地球人都知道，你太火星了。”形容对方信息闭塞，对新事物或者常识不知晓；其三为“火星”的原始形态，早年间信息不像现在这般凭借互联网快速发展而得到迅速传播，在当时只有少数一部分人能够较早接触到各类新奇的事物，这些人往往成为他人眼中的“火星人”，意为掌握先进信息的人，走在众人前面的人。但如今随着网络传播的光速发展与普及，其“火星人”的意义已经完全颠倒，不复存在了。

软盘 生活
bbs.popsoft.com.cn

1 **QQ** ↑
版本号：2008
制作：腾讯
票数：2165

2 **迅雷 (Thunder)** ↓
版本号：5.8.3.653
制作：深圳市迅雷网络技术有限公司
票数：2137

3 **360安全卫士** ↓
版本号：4.4.1.1010
制作：奇虎公司
票数：2119

4 **搜狗输入法** ↑
版本号：3.6
制作：搜狐公司
票数：2105

5 **瑞星杀毒软件** ○
版本号：2008
制作：北京瑞星公司
票数：2091

6 **暴风影音** ↑
版本号：3.6智能高清版
制作：暴风网际科技有限公司
票数：2076

7 **千千静听** ○
版本号：5.3
制作：郑南岭
票数：2058

8 **金山毒霸** ↑
版本号：2008
制作：金山公司
票数：2032

9 **卡巴斯基** ↑
版本号：8.0
制作：卡巴斯基实验室
票数：2024

10 **PPlive** ↑
版本号：1.0.47
制作：PPLive.com
票数：2007

热门软件排行榜

软件史上的“牛”事

林晓：千万别误会，咱这不是撬前面实用软件的文章，咱说的是另外的一个“牛”——具体怎么牛，请往下看。



某日，大软地盘中出现这样一个迷茫纯真的小孩儿“最后的白菜”（以下简称为白菜），眨着充满求知欲的眼睛看着众盘友，发问了。

白菜：半夜3点钟突然从耳机里传来笑声！求助啊！已经有几次了。听我慢慢说，前几个星期我在玩时也突然听到女子笑声，当时我正在玩游戏，便切出来看了下，我什么东西都没开呀，怎么会有笑声呢，而此时大概是凌晨3点，因为我很少到3点才睡，所以后来没怎么发生了。一星期前，我同学用我电脑包夜，第二天他说他差点被吓死了，说3点时突然听到女子笑声，我一听就知道事情不大对，然后用瑞星、360把电脑查杀了一遍，没有任何异常。前天我再次玩时，突然又听到那笑声了，我立马切出去看，凌晨3点过8分。我和同学对望，苦笑。其实那笑声很自然的，没什么恐怖，但是在大半夜的突然笑就很恐怖了。各位朋友这绝对不是幻觉，估计是病毒或者插件一类的，但是我的瑞星查不出来。哪位大侠帮忙解决下，小弟感谢了，希望大家指点迷津呀（QQ的炫铃？No，我们没开QQ）。

人人喂我：建议不用耳机，改音箱试试。

白菜：好，我决定哪天晚上3点起床，打开音箱不上QQ，就这样静静等待笑声的到来，有了结果第一时间汇报。

maojianping66：不开音箱又发出声音的话，我一定会被吓得飞到厕所去。估计又是啥病毒吧。

onlyhumen：厕所里的鬼最多了。

人人喂我：鬼为何会在厕所？有一种叫地缚灵的东西，把这两条联系起来会发现很有趣。

白菜：我用瑞星怎么查杀不出来木马哦，还有安全卫士360，是哪个木马这么无聊。我决定了，周五晚上进行音箱测试。在那漆黑的凌晨3点钟，女子笑声悬疑案将会浮出水面。

blue_star：我可以保证这绝对是灵异现象，用科学的手法是不能够完全解答的。你最好去派出所问一下，你那段地方10年内有没有奇怪的事情或是有什么冤情。

鬼子进村：下载个金刚经不停地在宿舍楼道里以最大的声音播放！驱鬼第一啊！

（版主：正经点！）

luckerz：这个还真不知道啥原因，查查启动项，还有服务，msconfig里查，把没用的能关都关了。

水晶涡流：写个符吧，临兵斗者皆阵列前行，贴显示器上。

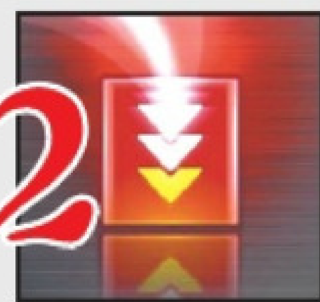
白菜：试验了，什么都没听到。过了几天把C盘重装了，可是更可怕的事发生了。还是半夜，我们寝室一起玩“魔兽”RPG，我没带耳机，而我同学开着音箱。就在我们正酣战时，从我同学音箱里突然就传出来那个很刺耳的笑声，还是一个女子的笑声，我们立马切出去看，没看什么程序，就浩方跟“魔兽”，时间1点过9分。然后那同学还纳闷地跟我说，你机器怎么也有笑声啦，我立马反驳，你也不看看我音箱都没有，怎么会有笑声？那同学才恍然大悟说，哎呀，我忘记了，你是没有音箱的，我以前半夜也听到过这笑声，一直以为是你机子发出来的，我顿时晕了。

然后我们寝室同学也在其他人机子上听到过这种笑声，仿佛到处都有女子的笑声。我们总结了一下，我们寝室的都是半夜笑声，而其他同学的有下午3点听到的，而且一个共同点就是，听笑声的时候基本上都是在玩“魔兽”，不知道是不是“魔兽”的问

11


WinRAR

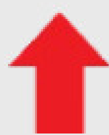
版本号： 3.80
制作： Eugene Roshal
票数： 1994

12


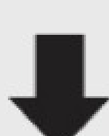
快车(FlashGet)

版本号： 2.41.0.1295
制作： 搜狐公司
票数： 1987

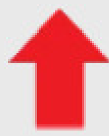
13


KuGoo（酷狗）

版本号： 2008.5.319
制作： 酷狗科技
票数： 1975

14


金山词霸

版本号： 2009
制作： 搜狐公司
票数： 1942

15

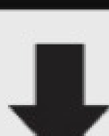

Real Player

版本号： 10.6中文版
制作： RealNetworks
票数： 1923

16

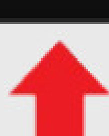

傲游(Maxthon)浏览器

版本号： 2.1.5
制作： 傲游天下科技有限公司
票数： 1919

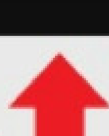
17


Windows优化大师

版本号： 7.88 Build
制作： 鲁锦
票数： 1908

18


超级兔子魔法设置

版本号： 2008.11
制作： 蔡旋
票数： 1893

19


紫光华宇拼音输入法

版本号： 6.1
制作： 北京紫光华宇软件股份有限公司
票数： 1867

20


BitComet

版本号： 1.07
制作： RnySmile
票数： 1840

（本榜所列软件版本号截止2008年12月22日）

热门软件排行榜

题。因为我们的电脑开着基本上就是在打“魔兽”，其他的事都很少做，所以要是一味扯上“魔兽”也太牵强。我重装C盘没几天，这段时间也没怎么听到，不知道还有没有，哪位大虾能给我个解释么。

holmes996：那个笑声是什么样能不能具体形容一下。比如说笑声长短的时间，冷笑还是一般的那种笑，笑声清晰不清晰等。另外，我想问下，LZ有没有开着类似于什么“秋之回忆”小时钟一类的小玩意。

boywing：昏倒，干嘛要3点半爬起来试验？不会把电脑时间换到3点吗？

cfsb：因为改了时间你当然很清楚，但那鬼不一定清楚。

白菜：我想有一种可能就是我玩的“魔兽”地图问题。我玩的是真三国无双v3.9，因为好多次听到此声音都是在玩这个图是听到的。我以前也说过我们的电脑包夜基本上就是在玩这个，所以不晓得是不是冤枉了这张图。那有时间我去“魔兽”地图编辑器里找一下，看能不能导出那个神秘的女子笑声。

blue_star：建议搬家换PC，还有烧黄纸，再有大声念：“亲爱的鬼小姐，我知道你是最善良的，你也知道我们也是最善良的。偶只也只是偶尔看一下电影，玩一下游戏，PC还是大部分时间用来学习用的。只要你放过偶们，我们下定决心，从我这句话结束起，电脑只用来学习，不玩游戏，不听音乐，不看电影；换键盘，用无声的那种，老鼠也用无声的那种，决不打搅贵千金；只做好事不做坏事；每逢初一十五都给贵千金烧黄纸，烧RMB（考虑欧元比较难换，美元在跌）求求你放过偶们吧，求求你，求求你，求求你。”我想这6点做到就没有多大问题了。

白菜：……

林晓：玩笑归玩笑，当然没有人相信电脑里会有鬼。但是，这个电脑为什么会发出笑声呢？希望有哪位聪明的朋友帮我们揭开谜底。



散散的榜评 ■软粉 逍遥



榜评轮流写，今天到我家。
我家住前门，嘿，住前门，
一般人我不告诉他，嘿，不告诉他。
开场诗一首。

榜单上大多还是老面孔，不仅如此，就连我这句话都有点老。可是老归老，架不住人家热门啊，热门的就是刚刚的！

人云：失败是成功的母亲，所以当我得知胖企鹅QQ爬上第一宝座时，我是信这句话的。越来越胖的企鹅总是减肥失败的，所以又总是成功的，毕竟这第一是要有分量的人才能坐上去的，呀，说错了，是有分量的企鹅！

开机头三件事，杀毒杀毒还是杀毒，安全第一啊。您来仔细瞅一瞅，这杀毒四小旦360安全卫士，瑞星杀毒，金山毒霸，卡巴斯基，您随便挑一个回去，瞧人家那身段，嘿，保证让您的机器啊，激动的一卡一卡的。别不信啊，有诗为证：瑞星杀毒高科技，若遇毒霸金山镇，卡的死机，卡的死机，删了你！

好了，杀完毒了接下来就要搞点娱乐活动，开个暴风影音看看电影，或是打开千千静听听个小曲都是不错的主意。别小看这两款软件，他们可都是寓意深刻滴，一个提醒你看电影要把音响开大以感受暴风雪般的畅快淋漓，一个启迪我们万千声色只需静听，一文一武，刚柔并济，杀上榜来，当之无愧，当之无愧。

上网聊天，打字，搜狗输入法！好！写版评就用它！记忆功能很强大，词汇量他也不小，只可惜，群雄割据，江湖未一统。只待一声春雷响，江湖处处用搜狗，从此搜狐先搜狗。

以上软件均要下载，向您推荐迅雷和快车，不喜欢快车的用户请使用迅雷，不喜欢迅雷的用户请使用快车，任君选择，大伙和气生财，年前年后的，说点吉利话讨个彩头，恭喜发财，恭喜发财！

大众软件

2009年 再攀高峰！

全面升级

★ 2009年《大众软件》将从半月刊改版为旬刊，内容更丰富，报道更全面！

★《大众软件》旬刊，每月分为上、中、下3期，1、8、16日出版，讯息更及时！

订阅《大众软件》上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。
订阅方法：到当地邮局汇款。
收款人：大众软件
收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦506室
邮编：100142
汇款金额：XXX
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话。



网上订阅方法：
登录淘宝网搜索店铺名称：大软读者俱乐部
店铺网址：http://shop35122436.taobao.com

接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米，
亮甲店130号恩济大厦506室。
联系人：陈小姐
联系电话：010—88135604
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由刊社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。
注：目前杂志社只接受订阅2009年4月——2009年12月杂志业务。

凡在杂志社订阅《大众软件》2009年杂志的读者都会收到一份精美的游戏周边小礼品。

WORLD OF WARCRAFT

魔兽世界

巫妖王之怒

大众软件

2008贺岁版增刊

与《巫妖王之怒》同步上市

全国各地书报亭有售

- 《魔兽世界》v3.0《冰封前夕》新开内容详解
- 资料片种族天赋变化分析
- 资料片职业新天赋、技能分析
- 首个英雄职业死亡骑士最全面介绍
- 新增成就系统超详细攻略
- 诺森德大陆完全地理志
- 新派系的声望提高与奖励
- 全新战场与竞技场之展望
- 新增商业技能铭文入门指引
- 70～80级5人副本攻关指南
- 新的统一的战斗技能等级及80级属性换算



《魔兽世界——巫妖王之怒》典藏图文指导全书增补版

随增刊赠送

《巫妖王之怒》最新副本装备掉落手册

《艾泽拉斯英雄传》精美卡牌



224页全彩印刷

定价：29.8元

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263
电话：（010）65934375　65025164
传真：（010）65934375　邮编：100026

邮发代号：82—726
本期特惠价：￥7.00元
刊号：ISSN1007—0060 / CN11—3751/TN